
Año IV Número 37 - 395 Pesetas
HOBBY CONSOLAS
REVISTA INDEPENDIEN
THE LION KING
¿EL MEJOR JUEGO DEL AÑO?
SONIC & KNUCKLES
Dos héroes de leyenda
¡¡Participa en nuestro concurso y gana un montón de premios!!
MEGADRIVE 32X
SEGA
MORTAL KOMBAT II
¡¡Alucinante reportaje de 10 páginas!!
16-BIT
¡¡GRAN EXCLUSIVA!!
MD 32X y sus primeros juegos
HOBBY PRESS
ASÍ ES LA NUEVA MÁQUINA DE SEGA
8 426239 010016 00037

# TENER O NO TENER



Tener la llave que abre las puertas del futuro o no tenerla. Una llave llamada MEGA DRIVE, la videoconsola de 16 Bits de potencia más vendida del mundo. La base de las nuevas tecnologías: MEGA CD y MD32X.
Tener una máquina recreativa en casa o no tenerla.
Todo el poder de los 32 Bits en tu T.V. La MD32X, acoplada a tu MEGA DRIVE, es capaz de procesar 40 millones de instrucciones por segundo y mover 50.000 polígonos en el mismo espacio de tiempo. El resultado no podía ser más espectacular.
Los mismos gráficos, perspectivas, resolución de imagen y sonido que en las máquinas recreativas. ¡La gran pasada!.
SEGA
16-BIT
POWER
ON
OFF
VOLUME
RESET
MEGA DRIVE SEGA
Tener tecnología láser o no tenerla.
La tecnología que rompe esquemas. 500 Megabytes de potencia al servicio de las aventuras más impresionantes. Un sistema de Multimedia con CD-ROM que conectado a la MEGA DRIVE reproduce gráficos, imágenes reales y música de Compact Disc. No hay nada igual. Es la nueva era en videojuegos. Todo lo demás es historia.
La máquina que te llevará a los mundos más exclusivos de SEGA. Una verdadera obra de ingeniería en donde sólo tú pones límite a la aventura. El futuro pasa por MEGA DRIVE.
El corazón del sistema.
¿Tener o no tener?. Esa es la cuestión.
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL
Unitros

# SUMARIO


**Edita:** HOBBY PRESS,S.A.
**Presidente:**
María Andrino
**Consejero Delegado:**
José Ignacio Gómez-Centurión
**Subdirectores Generales:**
Domingo Gómez
Amalio Gómez

**Director:** Amalio Gómez
**Directora de Arte:** Susana Lurguie
**Jefes de Sección:**
Sonia Herranz, Manuel del Campo
**Redacción:**
Carlos Frutos, Esther Barral,
Antonio Caravaca
J.C. Romero (traductor).
**Diseño y Autoedición:**
S. Fungairiño (Jefe de sección),
Millán de Miguel
**Directora Comercial:** Mamen Perera
**Coordinación de Producción:**
Lola Blanco
**Secretaria de Redacción:**
Ana Torremocha
**Dibujos:** A. Fernández
**Fotografía:** Pablo Abollado
**Corresponsales:**
Marshal Rosenthal (USA),
Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)
**Colaboradores:**
E. Lozano, Olga Herranz, David García.
**Redacción, Administración y Publicidad:**
C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
**Suscripciones:** Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
**Distribución:** HOBBY PRESS S.A.
Tel: 654 81 99
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
**Transporte:** Boyaca Tel: 747 88 00
**Imprime:** ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km.11,200 28022 Madrid.
**Depósito Legal:** M-32631-1991

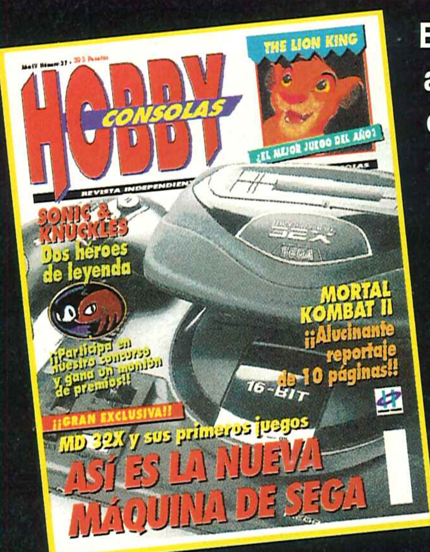




Publicación controlada por 

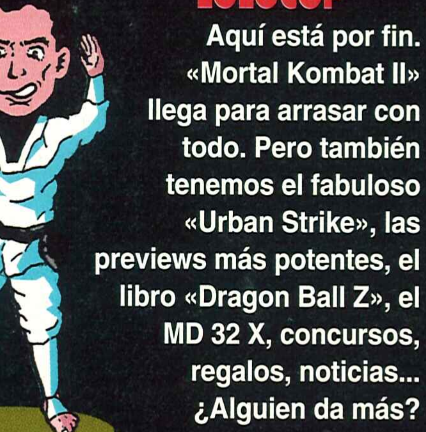

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.


## LA PORTADA: MD 32X




Este mes no hemos dedicado nuestra portada a un conocido personaje, ni al último arcade de lucha, ni a ese juego de fútbol que llega dispuesto a que convirtáis vuestra habitación en un auténtico Maracaná. Esta vez hemos decidido apostar por el futuro, y lo hemos hecho con el soporte que está dispuesto a romper moldes en cuanto a consolas se refiere, el MD 32X. Aquí podéis ver su aspecto, pero en el interior podréis ver más, mucho más, acerca de sus características técnicas, sus juegos, sus perspectivas...

## NUESTROS EXPERTOS



### LOLOCOP

Aquí está por fin. «Mortal Kombat II» llega para arrasar con todo. Pero también tenemos el fabuloso «Urban Strike», las previews más potentes, el libro «Dragon Ball Z», el MD 32 X, concursos, regalos, noticias... ¿Alguien da más?

### CRUELA DE VIL

Mis queridos admiradores ronronearán de gusto con las nuevas aventuras de Bubsy en la 16 bit de Nintendo. Y si no os gustan los mininos plataformeros, encontraréis unos extraterrestres que amenazan con hacer volar la Mega Drive.

### TENIENTE RIPLEY

¡Vaya mes, amigos!, hay novedades para todos los gustos. Velocidad, acción, lucha... Los mejores juegos del momento y los mejores de los próximos meses. Seguro que nunca habiaís visto tantas cosas buenas juntas.

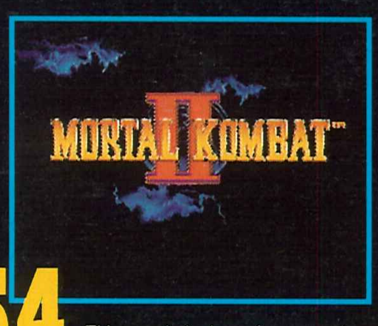
### BOKE

Ni por un millón de litros de jarabe de zarzaparrilla cambiaba este número de Hobby Consolas. Porque además de la superguía de cierto juegecillo de lucha, tendréis geniales pitufocomentarios recomendados en pitufovisión por el propio Papá Pitufo.



Año IV- Nº 37- Octubre 1994. 395 ptas. (Incluido IVA)

## LO MÁS NUEVO

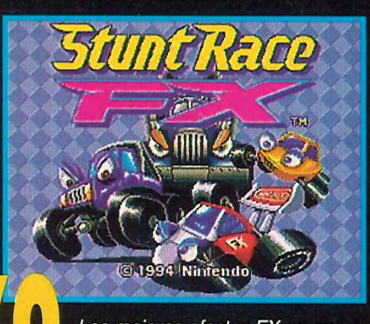






















## PREVIEWS



## REPORTAJES





CID FCA!

# Después de leer este anuncio me huelo que hasta yo voy a conseguir por fin mi Super Nintendo.



# ¡ GUAUUU !

## ¿Que tienes Gameboy?

Pues alucina en colores con el nuevo **Super Color Pack.**
Metes tus juegos de Gameboy en un invento genial llamado Super Gameboy (que viene en el Pack), lo insertas en Super Nintendo (que también viene en el Pack), lo conectas a la tele (cuanto más grande mejor)... ¡Y a disfrutar de tus juegos favoritos a todo color y a toda pantalla!
Y por si fuera poco, este alucinante Pack también viene con los cuatro juegos de Super Mario All Stars.

¿Verdad que no hay color?






## ¿Que todavía no tienes Super Nintendo?

Pues pisa el acelerador y hazte con el **Pack Carlos Sainz.**
Con la consola de tus sueños y STUNT RACE FX vivirás la emoción del mejor simulador de carreras elevada a la máxima potencia. ¡Vertiginoso!
Tendrás en tus manos la segunda generación del Chip FX, capaz de acelerar el pulso al mismísimo Carlos Sainz.

¿Hay quién dé más?







Nintendo España, S.A.
P.° de la Castellana, 39. 28046 MADRID

# el Sensor

Lo que no cabe duda es que los que moláis sois vosotros, que ya sea primavera, verano, otoño o invierno inundáis nuestra redacción con vuestras mordaces opiniones. Y lo más importante es que la mayoría de ellas alientan a quienes se lo merecen y clavan una buena puya a la gente que de una u otra forma perjudica el futuro de este sector, tan sensible a las influencias exteriores. Lo que nos lleva al tema principal de este mes: la violencia y «Mortal Kombat II». Esperemos que la hipócrita vena puritana que se levantó contra la primera parte de M.K. nos deje disfrutar en paz de algo que no es más que un entretenimiento tan bueno o malo como cualquier otro.

## MOLA

**...Que al «Sonic & Knuckles» se le pueda conectar el «Sonic 2».**

Una gran idea para revivir nuestros cartuchos favoritos.

**...Que los juegos malos también sean comentados en la revista.**

..para vergüenza y escarnio de los responsables.

**...La aplicación del "rendering" en los videojuegos de consola.**

Una muestra más de que las consolas avanzan con la tecnología y no se quedan atrás.

**...Todas las revistas de Hobby Press.**

No te vamos a contradecir. Pero podías haber dicho cuál es la mejor (ejem, ejem).

**...El «Super S.F.II» de Mega Drive y que te lo regalen por tu cumpleaños.**

Si el que hayas puesto que naciste el 15 de octbre es una indirecta, no nos hemos dado por aludidos.

**...El concurso de la Mega Drive 32X: fue una idea genial.**

Por cierto, eso nos recuerda que como hemos recibido tantísmos trabajos y todos tan alucinantes-de verdad-, aún no nos ha dado tiempo a estudiarlos todos, por lo que los ganadores los daremos a conocer en el próximo número. Paciencia, amigos.

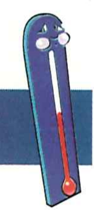
### ...QUE LLEGUE «MORTAL KOMBAT II» EN VERSIÓN ÍNTEGRA.




Después del susto inicial, tras el que nadie se decidía a distribuir en nuestro país «Mortal Kombat II», parece que las aguas han vuelto a su cauce y por fin Dro-Soft -distribuidora que cada día nos trae mejores títulos-, ha decidido sacar a la venta un cartucho en el que ahora no hará falta truco del almendruco -ni en Sega ni en Nintendo- para disfrutar a tope de todas sus excelencias.

Posiblemente no se trate de un cartucho excesivamente recomendable para menores, pero los que tenemos ya edad para elegir, estamos muy agradecidos de que hayan puesto en nuestras manos un cartucho tan "relajante" como «Mortal Kombat II».

HAN COLABORADO CON SUS OPINIONES EN ESTE SENSOR:
Raúl Deamo (Barcelona), Daniel García Ariza (Barcelona), Guillermo Martínez (Cádiz), J, Genestos (Barcelona). Chus, el del tachón (Madrid), David López López (Barcelona), Sergio Cadaveira (La Coruña), Albert Carbonell (Barcelona).
Si queréis participar, enviad vuestras cartas a: HOBBY PRESS S.A., HOBBY CONSOLAS. C/De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: EL SENSOR.



## NI FU NI FA

**...La gente que critica a las consolas.**

Vamos mejorando si del "No mola" ha pasado al "ni fu ni fa".

**...Los buenos juegos en inglés.**

Pierdes más tiempo traduciendo que jugando.

**...Que últimamente en Hobby Consolas no lleguéis a las 180 páginas.**

Has elegido el mejor momento para hacer este comentario.

**...El regreso de «Donkey Kong».**

Nosotros creemos que vuelve por la puerta grande. Cuando lo veas seguro que rectificas esta opinión.

**...Que no pongáis guías de juegos.**

Este mes os estáis luciendo, colegas...

**...«The Incredible Hulk» es un poco soso.**

Nosotros diríamos que tiene poco de «Incredible»

### ...UN TAL MEGA GOLFO Y UNA REVISTA LLAMADA MEGA SEGA

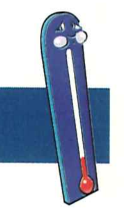
**Amalio Gómez.**

> Han tenido que pasar tres meses para que la competencia empiece a temblar por sus propios y, hasta ahora, consentidos errores. El 'prestigioso' equipo de Nintendo Acción, encabezado (al FRENTE) por su 'k-herido' director, ha tenido a bien mencionarme en un espacio de su 'revista', amén de los chicos de Hobby Consolas que, aterrorizados por verse incluidos en esta vuestra sección, se han apresurado a mostrarnos sus fallos antes de que lo hiciéramos nosotros. Peculiar comportamiento en un vano intento de salvaguardar el cada vez más escaso prestigio de su 'publicación'.

Había tomado la decisión de no ocuparme de este tema desde las páginas de Hobby Consolas, pero la verdad es que hay comportamientos que, por ofensivos e insistentes, merecen una contestación.

Estoy seguro de que muchos de vosotros sabéis ya a lo que me estoy refiriendo. Pero, para quienes acostumbréis a leer revistas de consolas más o menos serias, tengo que decir que estas líneas están escritas con la única intención de salir en defensa de la gente que se siente un poco identificada con Hobby Consolas, TodoSega o Nintendo Acción -tanto lectores como redactores-, y que están ya aburridos de recibir, mes tras mes, insultos y descalificaciones procedentes de una revista llamada MegaSega.

No pretendo ponerme trascendental ante un tema cuyos principales responsables son unos cuantos niñatos que se ganan su sueldo insultando a la competencia, y un director negligente que lo permite, pero sí quiero decir que me duele bastante el hecho de que buena parte de estas personas han sido compañeros nuestros durante bastante tiempo. Una pena. La verdad es que uno cree que ha estado trabajando con amigos y al final se da cuenta de que lo ha estado haciendo con unos simples payasos.



## NO MOLA

**...Que en al apartado de previews salgan más juegos de Super Nintendo que de Mega Drive.**

Es curioso, porque otros meses nos dicen lo contrario. ¿No será que sacamos las previews de los juegos que van a salir y no siempre salen equilibrados?

**...Que hayan quitado el alquiler de videojuegos.**

¿Tu crees que lo han quitado?

**...Que un juego tan bueno como «Shinning Force 2» no haya salido traducido.**

Y más cuando Sega había prometido que iban a hacerlo. Punto negativo para Sega.

**...Que no desprestigiéis a otras revistas con alguna sección de mariscos varios.**

¿Para qué? Ya se desprestigian bastante bien ellos solitos.

**...Los anuncios de almohadas.**

Si quieres tener las cervicales sanas, lo mejor es que hagas más deporte y no te pases más de 32 horas seguidas jugando con la consola.

**...Que no haya una sección dedicada a los comics, ya que tienen mucha relación con los videojuegos.**

Y las películas, y los dibujos animados, y las novelas, y los animales, y el kárate, y los fontaneros... Mucho nos tememos que no nos cabría todo.

**...Que nos tengan en ascuas con las nuevas consolas para luego decir que todavía falta otro año para que salgan.**

Tranquilo que ya van saliendo, ya...

### ...EL ALARMANTE AUMENTO DE LOS PRECIOS DE LOS CARTUCHOS DE SEGA.

Ya hemos tratado el tema del dinero, pero no vamos a repetirnos. Lo que a vosotros, y a nosotros, nos parece alarmante es el hecho de que Sega, que tradicionalmente vendía los cartuchos de MD más baratos que los de Super NES, se haya montado en la burra desde «Sonic 3» bordeando la estratosfera con la subida del precio de sus cartuchos. Esperamos que esta moda se acabe pronto y los precios bajen un poquito...





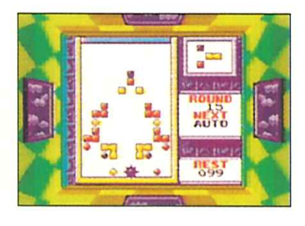
GAME BOY
DONKEY KONG
TM
PUSH START
©1994 DK Nintendo
PHILIPS
GAMEBOY
SUPER MAR
TETRIS 2
DONKEY KONG
SUPER NINTENDO
SELECT
START
CID FCA!

256

# SACALE LOS COLORES A TU GAMEBOY.

Para hacerlo, sólo necesitas Super Gameboy, el último accesorio para tu Super Nintendo.
**Super Gameboy te permite ver tus juegos de Gameboy favoritos, tan grandes como lo sea la pantalla de tu televisor y a todo color.**
Además, las posibilidades de este increíble accesorio son infinitas. Podrás cambiar los marcos, sustituir los colores originales por otros y crear tus propios escenarios, dibujando tanto dentro como fuera del juego.



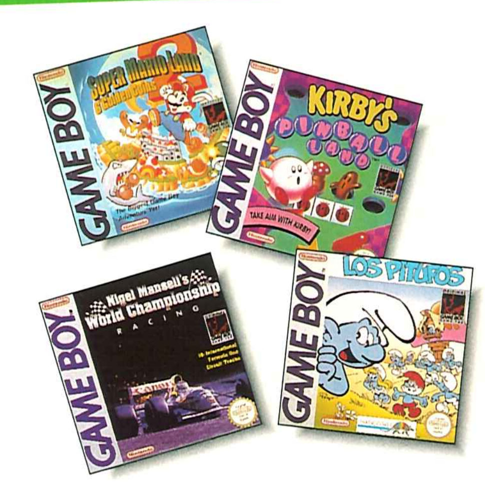

Y para que puedas ir viendo lo que es bueno, ya están aquí los primeros títulos que incorporan ¡256 colores!: DONKEY KONG y TETRIS 2.




**DONKEY KONG**, uno de los mayores éxitos de las recreativas, te permitirá revivir toda la emoción de los rescates y persecuciones a través de sus 10 niveles y más de 100 fases.




En **TETRIS 2**, encontrarás el doble de dificultad, imaginación, jugabilidad y entretenimiento del que ya tenías en Tetris, pero elevado al infinito.




Gracias a Super Gameboy, tus juegos de siempre de Gameboy tendrán una nueva dimensión, diversión en color, habilidad en color, héroes en color... Gameboy en color, con Super Gameboy.









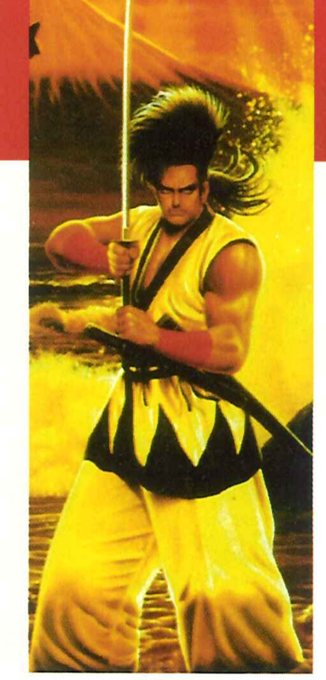

Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID




¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos o sobre Super Gameboy, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

# En Pantalla

## JVC SE LANZA A POR TODAS



JVC tiene muchas cosas que ofrecer. Lo podéis ver en **las previews de «The Return of the Jedi» e «Indiana Jones»**, pero hay más sorpresas esperando.

En primer lugar, **«Samurai Shodown»** va a trasladar toda la emoción de una lucha de samuráis **al Mega CD,** adornada con unos gráficos de lujo. Al igual que en las versiones de cartucho, podréis ejecutar golpes tan asombrosos como el ciclón o el lanzamiento géiser. Y sólo **tendréis que esperar hasta finales de este año.**

Para continuar, os aconsejamos unas cuantas partiditas de **«Fatal Fury Special»**, con toda la profundidad estratégica, las piruetas y los movimientos especiales que han hecho de este título una leyenda del videojuego. Desde los escenarios de los trenes norteamericanos a la Opera Mittelbirge, **15 despiadados luchadores esperan medir sus fuerzas a partir de las próximas Navidades.**

Viajemos ahora al futuro, al año 2005, en el que Max Walker se ha convertido en el protector de la humanidad frente al malvado Hans Kleindast, que le ha desafiado a una gran batalla. Hablamos de **«Time Cop» para Super Nintendo y Mega CD,** un cartucho repleto de jugabilidad y alusiones históricas. Y si vais de cazafantasmas por la vida, tal vez **«Ghoul Patrol» para Super Nintendo** sea el cartucho de vuestra vida. Jugando en equipo tendréis que capturar unos espíritus necrófagos que pululan por la pantalla.

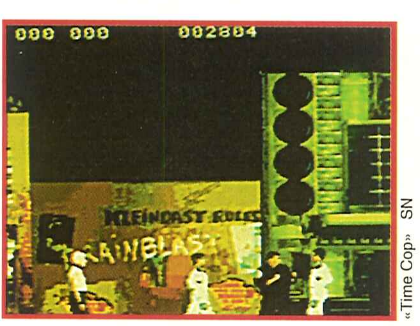
Por último, **«World Championship Rally» llevará a las pantallas de Super Nintendo y Mega CD** toda la pasión de las grandes carreras de este deporte. Este juego, que está **patrocinado por el Britain Royal Automobile Club,** os permitirá elegir "máquinas" tan impresionantes como el Ford Escort Cosworth, Toyota Celica o Subaru Imprezza.



«Fatal Fury Special» MCD



«Ghoul Patrol» SN



«Time Cop» SN

«Wold Championship Rally» MCD

### ¡Ven al parque, ven a jugar!

## «THEME PARK»

Uno de los **juegos de estrategia más divertidos y adictivos** de los últimos tiempos en formato de ordenador, **«Theme Park»,** hará su aparición **a principios del año que viene en Mega Drive y Super Nintendo** para regocijo de los consoleros. Especialmente de aquéllos que han nacido con mentalidad de hombre de negocios.

El objetivo del juego será **dirigir y explotar un parque de atracciones,** y para poder "ganar" tendréis que contentar a una clientela bastante variopinta y exigente. De esta forma, podréis vender el parque e instalar otro en un lugar mucho más atractivo (hay hasta **24 emplazamientos posibles**). No creáis que la cosa va en broma, puesto que de vosotros dependerán todos los aspectos de la gestión del parque, desde la política de precios ¡hasta la cantidad de sal que se echa a las patatas fritas! Y mucho cuidado, porque los clientes no dudarán en protestar si las cosas no van como a ellos les gusta.

El cartucho tiene infinidad de detalles sobresalientes, como las **27 atracciones a elección del jugador, la posibilidad de realizar estudios de mercado y los diferentes escenarios para cada emplazamiento.** Y si todo va bien, tal vez podáis subastar el parque y vivir del cuento por unos cuantos años...







Super Pinball

## «SUPER PINBALL», «SECRET OF MANA», «S.S.F.II»...

# NINTENDO SE DISPARA


S.S.F.II SN


S.S.F.II SN

Nintendo empieza a preparar sus bazas **para estas Navidades** con tres títulos de antología **para Super Nintendo,** que pretenden complacer a todos los públicos con su variada temática.

Abrimos boca con el bombazo **«Super Street Fighter II»**. Imagina toda la genialidad que ha caracterizado a los otros cartuchos de la serie, pero **mejorada y ampliada con nuevos personajes y nuevos golpes especiales.** Una gozada para los amantes de la lucha.

Claro que si eres de los tranquilos y te va más la inteligencia, la aventura y la estrategia, **«Secret of Mana» te pondrá en la entrada de un mundo fantástico** al más puro estilo «Zelda», pero con el añadido de poder participar hasta tres jugadores simultáneos.

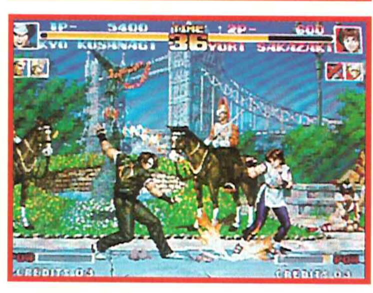
Para el final hemos dejado **«Super Pinball»**, que nos acerca un género olvidado en Super Nintendo, los petacos. Toda la magia de los clásicos pinballs, en **tres mesas distintas con gráficos impecables y un sonido de antología.**

Mucho y bueno para un mes de diciembre que promete ser demoledor. Ya os seguiremos informando.

## Nuevos títulos y precios más bajos para Neo-Geo

# «KING OF FIGHTERS 94», TORNEO ENTRE LOS TORNEOS





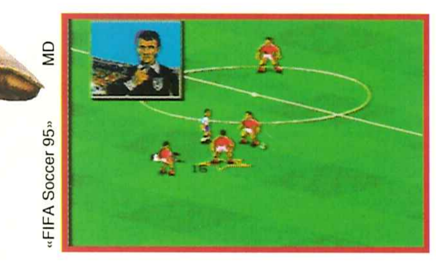


Cuando parece que todo está inventado en cuento a juegos de lucha se refiere, **SNK** nos sorprende con un **nuevo y espectacular 100 Mega Shock** cargado de sorpresas. Y es que los protagonistas serán, nada más y nada menos, los más destacados luchadores de otros juegos de SNK. Así, estarán presentes, entre otros, **los hermanos Bogard (Terry y Andy) de la saga «Fatal Fury», Ryo Sakazaki y Robert Garcia de «Art of Fighting», las chicas King, Yuri Sakazaki y Mai Shinarui, etc.** Todos ellos agrupados en equipos de tres luchadores, para formar **un torneo de ¡24 personajes!,** con un innovador modo en el que será necesario disputar combates con los tres luchadores de cada grupo para conseguir la victoria. Tras de arrasar en los salones recreativos de USA y Japón, **«King of Fighters 94» estará disponible en nuestro país para Neo-Geo a finales de octubre,** y promete superar el record de Megas de «Art of Fighting 2» y «World Heroes 2 Jet» que se quedó en 178.

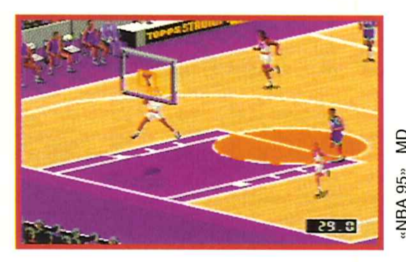
Por otro lado, **Siscomp Games,** distribuidor oficial de SNK en España, ha vuelto a lanzar nuevas ofertas para sus productos de cara a las próximas navidades. Entre ellas se podrán encontrar juegos como **«Art of Fighting» a 14.990 pts, o «Fatal Fury 2» a 16.990 pts.** Como veis, los precios son cada vez más razonables.







«FIFA Soccer 95» MD



«NBA 95» MD

## NBA y «FIFA 95», deporte de lujo

# LAS NUEVAS JOYAS DE ELECTRONIC ARTS

Aunque la fecha marca 95, estos dos juegos van a adelantar su debut **a estas Navidades.** Nada menos que **las secuelas de «FIFA Soccer» y «NBA Showdown»** estarán listas en muy poco tiempo, cargadas de interesantes sorpresas. **«FIFA Soccer 95» para Mega Drive** presentará un nuevo repertorio de animaciones y **la posibilidad de disputar cualquier liga del mundo** (incluida la española, por supuesto), con todos los equipos que militaron la temporada pasada. El juego contará con nuevos sonidos y opciones de todo tipo.

En cuanto a **«NBA 95» para las dos 16 bit**, lo más destacable será su innovadora **perspectiva diagonal isométrica** (muy similar a la de «FIFA Soccer»), con todas las ventajas que ello conlleva, como la de poder dominar una parte más amplia de la cancha.. Por supuesto, estarán presentes todos los equipos y jugadores de la NBA, y unas animaciones espectaculares.

## «Brutal» y «Full Thortell», listos en noviembre

# LA ORIGINALIDAD LLEGA A SUPER NINTENDO

En noviembre dos juegos repletos de originalidad llegarán **hasta los 16 bits de Nintendo.** Por una parte, **«Brutal» es un curioso juego de lucha en el que los protagonistas son ocho animales** expertos en artes marciales y con un gran sentido del humor.

Mientras, **«Full Thortell»** ha sido programado para los amantes de la velocidad, y en él **se combinan las carreras de motos y las de jet-sky (motos acuáticas).** Estos dos cartuchos serán distribuidos por **Proinsa,** que comienza su andadura en este mundillo. ¡Suerte!




«Full Thortell» SN



«Brutal» SN

# En Pantalla

## El gato más famoso de todos los tiempos vuelve a Mega Drive



# BUBSY AFILA LAS GARRAS

Ya está todo listo para el regreso de uno de los héroes más aclamados de Mega Drive. Ese endiablado minino que responde al nombre de Bubsy y ya nos puso los bigotes de punta con su primera incursión consolera, vuelve con más energía , rapidez y simpatía que nunca. No tenéis que esperar más que a novimebre para disfrutarlo, y os avisamos que esta vez la cosa va muy en serio, porque 30 niveles no están al alcance de cualquiera...

## Shaquille O´Neal, de la NBA a los videojuegos

# «SHAQ FU», NO HAY QUIEN DÉ MÁS





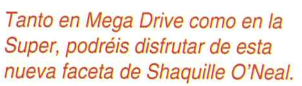




Esto de la fama no hay quien lo entienda. El amigo **Shaquille O´ Neal** ha pasado en un par de años de ser un universitario con buenas condiciones para el baloncesto, a convertirse en la estrella más brillante de la NBA (aprovechando, eso sí, la retirada de Jordan) y ser el protagonista indiscutible de un cartucho de **Electronic Arts.**

**«Shaq Fu» será un juego de lucha one-on-one** con ciertos toques de originalidad, propiciados obviamente por la aparición de la estrella del baloncesto, pero también por el **inconfundible sello del equipo de programación Delphine Software,** responsables entre otros de los fabulosos «Another World» y «Flashback». Ni que decir tiene que la animación de todos los luchadores destilará una calidad asombrosa, como ya pudimos ver en los cartuchos antes mencionados.

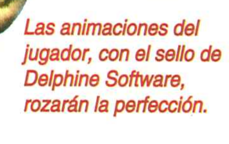
**«Shaq Fu» contará con tres modos de juego, un buen repertorio de luchadores y escenarios repletos de detalles,** para completar los **32 megas** de golpes y acción sin tregua. **Dro Soft distribuirá el juego en España**, y su fecha de aparición está prevista **para finales de noviembre.**



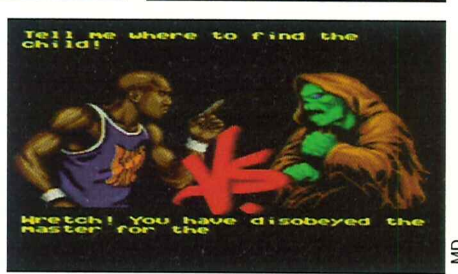
*Tanto en Mega Drive como en la Super, podréis disfrutar de esta nueva faceta de Shaquille O'Neal.*







*Las animaciones del jugador, con el sello de Delphine Software, rozarán la perfección.*










Probotector MD



sparkster MD

## «Probotector» y «Sparkster» en MD

# LO MÁS DE KONAMI

Por un lado «**Probotector**» y por otro «**Sparkster**», van a poner muy contentos a los usuarios de **la 16 bits de Sega.** El primero, un clásico de los videojuegos, se presenta con las mismas características que le llevaron al éxito: unos **gráficos impresionantes y una acción desbordante**. Claro que **la segunda parte de «Rocket Night Adventures» no promete menos.** La estructura del juego será muy parecida a la anterior aventura, pero incluye nuevos y variados niveles con una calidad gráfica superior.

## FE DE ERATAS

En Hobby Consolas también sucede aquello de: "el redactor es el único animal que tropieza dos veces con la misma piedra". Así, al igual que ocurrió hace unos meses, en la noticia del mes pasado sobre **los datos del OJD referentes a nuestra revista,** volvimos a situar el termino **"tirada media", es decir, los ejemplares que se ponen a la venta,** en vez de **"difusión media", que son los ejemplares vendidos en toda España,** y que es la denominación correcta. Como veis la diferencia entre ambos términos es considerable, ya que los datos de la OJD siempre van referidos al número de ejemplares vendidos (**que en nuestro caso es de 148.698 de media**), y no a los ejemplares que se ponen a la venta.

De todos modos, el responsable ya ha sido deportado a Botswana, y puesto al servicio de los caimanes africanos. Pero no os preocupéis, seguro que el año que viene volvemos a cometer el mismo error.

## RAZONES DE PESO

**Ya habréis podido comprobar que este mes hemos tenido que tomar la decisión de subir el precio de la revista. Pero como nos gusta explicar siempre las razones de nuestras actuaciones, tenemos que decir que esto ha sido debido a la fuerte subida que ha experimentado el precio del papel en los últimos meses.**

**Por otra parte, también habréis notado que este mes hemos batido el récord histórico de número de páginas, ya que entre la revista y el libro de trucos de «Dragon Ball Z» hemos alcanzado las 272 pgs. Además, ¡¡tampoco os podéis quejar mucho, porque os hemos regalado 2.000 pesetas para comprar juegos, que tampoco está nada mal!!**

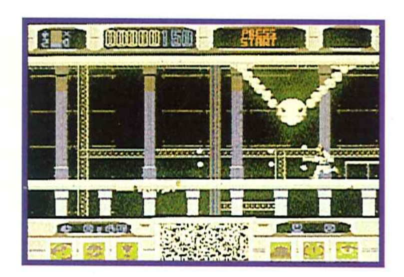
# NI UN ACCESORIO PARA 32 BITS

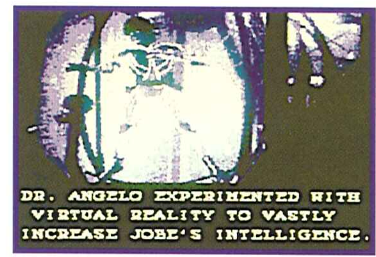
# TIME WARNER TRANSFORMA LA REALIDAD

La multinacional norteamericana **Time Warner** ha adquirido la licencia de distribución de uno de los juegos que se esperan con mayor interés desde hace tiempo: **«The Lawnmower Man».** Después de anunciar su próxima aparición en otros formatos, dicha compañía se ha permitido el lujo de asegurarnos que **también habrá una versión para Mega Drive.**

A lo largo de la aventura tendréis que **asumir el papel del Dr. Angelo o de Carla** (o ambos a la vez en la opción de dos jugadores) y acceder al sistema de entrada en la realidad virtual. Una vez hayáis llegado allí, tras superar **8 emocionantes niveles,** podréis enfrentaros al temible Cyberjobe.

Para redondear todo su atractivo, este cartucho **va a presentar unos gráficos al más puro estilo modo 7,** jamás vistos hasta ahora en los 16 bit de Sega. Así que ya podéis iros agarrando con fuerza al asiento, porque la realidad virtual está muy cerca de vuestros hogares.





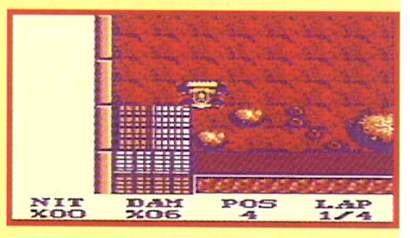

## Un día en las carreras

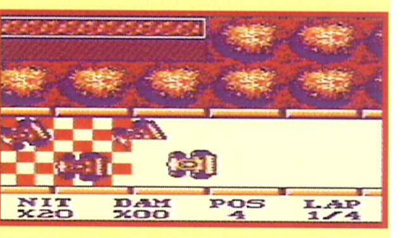
# «RACE DAYS»

Apretaos bien el cinturón, porque dentro de pocos meses llegará **a Game Boy** el que promete ser uno de los mejores lanzamientos de **Gametek** hasta la fecha. Se trata de **«Race Days»,** una pasada de revoluciones en la que podréis **elegir entre dos modalidades: cuatro por cuatro o "Dirty Racing".**

En la primera os pondréis al volante de **imponentes vehículos todo terreno,** recorriendo los circuitos de carreras más importantes de Estados Unidos. Mientras, **en la modalidad "Dirty Racing", cualquier cosa estará permitida con tal de llegar los primeros a la meta.** La temporada está compuesta de nueve carreras en otros tantos espeluznantes circuitos, pero sólo podréis acceder a ellas una vez que hayáis vencido en **32 reuniones automovilísticas** al más alto nivel.



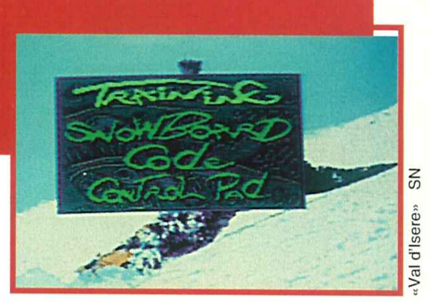




# MINDSCAPE SE LANZA A TUMBA ABIERTA

Una de las estaciones de esquí más famosas del mundo es **Val d'Isere,** y en ella se celebra una de las pruebas más importantes del calendario anual. Pues bien, aprovechando la fama de estas pistas y la calidad de sus programadores, **Mindscape ha decidido lanzar un cartucho para Super Nintendo que lleva el nombre de la estación,** en el que la velocidad, el realismo y las emociones fuertes son la nota dominante, gracias **al uso del modo 7** y otros adelantos técnicos por el estilo.

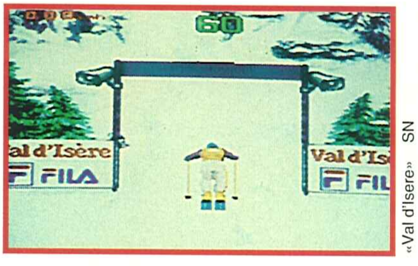
Entre las modalidades de juego se incluyen **el "Snow Boarding", los descensos y el slalom.** En este último no sólo tendréis que sortear las banderas de rigor, sino también árboles e incluso a algún que otro espectador con un cierto instinto suicida. Además, las **tormentas de nieve y las placas de hielo** supondrán una dificultad añadida. Todas estas pruebas se disputarán contra reloj o enfrentándose a otros jugadores.

Cambiando totalmente de tercio, ya se nos hace la boca agua al pensar en la nueva incursión, o mejor dicho festín, de Pac **en Super Nintendo, bajo el título de «Pac in Time».** Esta vez no tendréis que abriros paso a través de complicados laberintos, sino situaros **en un mundo real repleto de plataformas y problemas de inteligencia.** Así, necesitaréis saltar charcos, atravesar cavernas, recoger multitud de objetos, disparar, balancearos y realizar todo tipo de acciones, **a lo largo de más de 50 niveles de juego.** Entre vuestros enemigos se incluirán algunos realmente pintorescos, como muñecos de nieve a los que podréis esquivar o disparar.



«Val d'Isere» SN


«Pac in Time» SN



«Val d'Isere» SN

## «Pitfall» inundará Mega Drive y Super Nintendo

# LOS 16 BIT MEJOR ANIMADOS





**Activisión** apuesta fuerte por las **plataformas de gran calidad gráfica y animaciones sorprendentes.** El camino iniciado por «Aladdin» está siendo mejorado continuamente, con sprites de movimientos cada vez más suaves y reales. La mejor prueba de cómo serán en un futuro inminente los cartuchos de plataformas, tendrá como título **«PitFall»**, un cartucho que aparecerá **para Mega Drive y Super Nintendo antes de las Navidades.**

El argumento estará protagonizado por **un joven aventurero que ha de recorrer las exhuberantes selvas de América Central,** donde encontrará anacondas, jabalíes, jáguares y todo tipo de animales salvajes propios de esa zona. Además, este emulador de Indiana Jones podrá introducirse en los misterios de las pirámides escalonadas de la cultura Maya o llegar hasta las mismísimas cataratas de Iguazú. Las dos versiones no presentarán diferencias en cuanto a mecánica de juego o estructura de las fases, y **la calidad gráfica de ambos programas será alucinante.**

## Los seis de Barbera y su loca carrera

# TURBO TOONES

**Seis personajes de Hanna-Barbera se han apuntado a una delirante carrera en 40 pistas. Se trata del Oso Yogui, Snagglepuss, Huckleberry Hound, Don Gato, Tiro Loco y Hong Kong Phooey, quienes van a medir su velocidad en Super Nintendo. Y si tenéis ese artilugio llamado Multitap, podréis competir hasta cinco consoleros, cada uno con su personaje favorito.**



# Super PC Kid

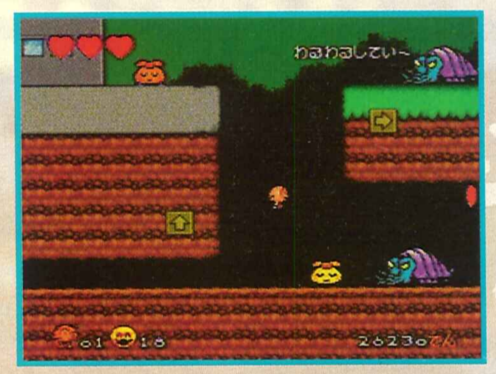
## El niño de las mil caras

Con un desbordante airecillo "chinaka", se presenta **P.C. Kid** en un cartucho **para Super Nintendo** que da un vuelco a lo visto hasta ahora en cuestión plataformera. En primer lugar, y como aspecto más llamativo y sorprendente del juego, **el personaje de Hudson Soft** no sólo va a llevar a cabo proezas inimaginables, sino que **es capaz de transformarse, por obra y gracia de los inevitables items, en pintorescas criaturas,** además de aumentar o reducir su tamaño.

Por supuesto, también puede realizar un amplio repertorio de acciones, que abarcan **desde nadar, saltar o bucear, hasta escalar edificios con los dientes.** Añadidle **divertidas fases de bonus, unos gráficos atractivos a más no poder y unas animaciones excelentes,** y os haréis una idea de cómo es el juego.



*La cabeza más famosa (y grande, por cierto) del mundo de las consolas va a demostrar una vez más que está llena de sorpresas y de utilidades diferentes.*



*Este nuevo cartucho de Hudson Soft incorpora al género de las plataformas nuevos elementos y además mantiene una calidad técnica elevada.*







*PC Kid será capaz de transformarse en mil y un formas distintas con tal de superar todas las fases.*



**Consola: Super Nintendo**

**Compañía: Hudson Soft**

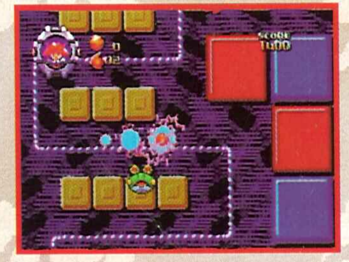
**Megas: 12**

**Antecedentes: La mascota de Hudson Soft realizó sus primeras incursiones consoleras en Turbo Grafx. Y después, al ver sus amplias posibilidades, hizo su debut en Nintendo en formato portátil.**

# Pulse Man

## La electricidad en persona







Surcando el cielo y los circuitos de los **16 bits de Sega**, llega desde Japón un nuevo héroe dispuesto a revolucionar los cartuchos de acción plataformera. Se llama **Pulse Man** y es capaz de llevar a cabo las más extraordinarias hazañas, a lo largo de **siete delirantes fases** que arrancan en el mismísimo corazón de Tokio. Para ello se vale de **un arma realmente eficaz: la electricidad.**

Sus gráficos, aparte de psicodélicos (basta echar un vistazo a estas pantallas), van evolucionando a lo largo del juego. A ello se le suman **tres planos diferentes de scroll** y un brillante **aspecto sonoro, que incluye** unas digitalizaciones de voz más que notables.

**Consola: Mega Drive**

**Compañía: Sega**

**Megas: 16**

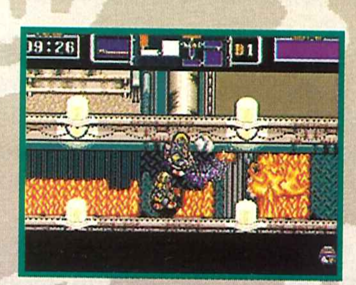
**Antecedentes: Este héroe eléctrico iba a llevar en un primer momento el nombre de «Sparkster», pero finalmente Sega tuvo que cambiarlo por el de «Pulse Man» por un problema de copyright.**



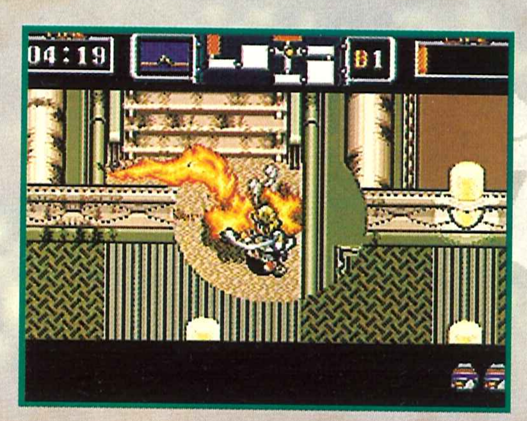
*Al igual que el protagonista y los gráficos de este juego, los enemigos que hay que derrotar también derrochan originalidad.*

# The Fireman

## Todos contra el fuego

La tarea a realizar es bastante concreta y atractiva: localizar los focos del incendio, y después apagarlos.


Los gráficos reproducen con gran acierto cómo es el interior de un edificio ardiendo por sus cuatro costados.





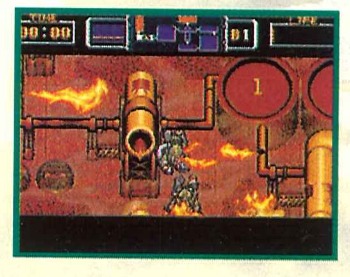



Acostumbrados como estamos a héroes súper poderosos capaces de realizar todo tipo de misiones imposibles, a extraños personajes llegados de otros planetas y a esas criaturas monstruosas de las que son tan amantes los nipones, **resulta un tanto chocante que un juego de estas características esté rompiendo en Japón.** Nos explicamos: los protagonistas de este cartucho son dos héroes sacados de la vida diaria, **dos simples bomberos que trabajan en el año 2010.** Y su misión consiste en **apagar un monumental incendio que se está propagando a toda velocidad por el edificio de la compañía Macrotech.**

El personaje que hemos de controlar se llama **Pete Gray,** y estará **acompañado por Daniel McLean,** quien a pesar de no poder ser manejado por el jugador supondrá una valiosísima ayuda, ya que no perderá energía ni resultará dañado en la aventura, y además se encargará de abrir puertas, eliminar obstáculos o rescatar a los supervivientes. En el transcurso de su misión, **Pete se desplaza por las ruinas en llamas con la ayuda de un mapa que aparece en pantalla,** además de utilizar la información que le facilitarán sus tres colaboradores desde el exterior. Por supuesto, **su principal arma es el agua** y su obligación pasa por apagar los diferentes focos del incendio.

Esta atractiva aventura se ha plasmado con unos **gráficos graciosos y muy bien definidos,** que reproducen a la perfección el interior del edificio en llamas. Además, los avances de los bomberos protagonistas **estarán acompañados por unos excelentes efectos de sonido,** que ayudarán a que el jugador tenga la sensación de estar en medio de un verdadero edificio en llamas.


Para completar su misión, el jugador se ve ayudado por un pequeño mapa que puede ver en la pantalla.


El tiempo es un gran enemigo de Pete Gray. Si tarda mucho en apagar el fuego, se acabó lo que se daba.

**Consola: Super Nintendo**

**Compañía: Human**

**Megas: 8**

**Antecedentes: Los rasgos son los habituales de esta compañía y el juego recuerda a las películas de catástrofes de los 70, tipo "El Coloso en Llamas", o a la más reciente "Llamaradas".**

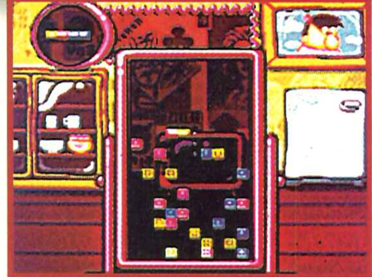



# Donkey Kong Land

**El planeta de los simios "jugantes".** No, no os creáis que nos hemos pasado de listos colocando este juego en la sección "Made in USA". No nos referimos al cartucho compatible con Super Game Boy, sino a la **versión para la portátil de Nintendo** (compatible, aunque no específicamente diseñada para Super Game Boy) **del revolucionario «Donkey Kong Country».**

Por supuesto, no podremos disfrutar de los geniales gráficos de la versión 16 bits, pero el cartucho **presentará una versión reducida del sistema de creación de gráficos de "su hermano mayor",** con lo que podremos admirar ese toque de originalidad en nuestro recorrido por montañas, cavernas e incluso escenarios acuáticos.

# Tetris 2



**Desde Rusia con adicción.** Dados los antecedentes adictivos de la primera versión, no cabe duda de que se avecina una auténtica fiebre consolera con **«Tetris 2» para Super Nintendo.**

Este cartucho incorpora algunas interesantes novedades, como sus **4 melodías diferentes** y la **posibilidad de cambiar las fichas de forma** para rellenar huecos y formar filas de un solo color. Además, **dispondréis de un modo "puzzle"** en el que tendréis que eliminar todos los bloques de la pantalla, y podréis relajaros entre nivel y nivel con unas **espléndidas animaciones.**




# Pon un cómic en tu monitor

**Del quiosco al televisor.** Cada día proliferan más en Estados Unidos **las series de televisión basadas en comics** o que los imitan a las mil maravillas. Un buen ejemplo de ello es **"Mighty Morphing Power Rangers",** en la que unos estudiantes se enfrentan al mal convertidos en los demoledores Power Rangers.

Otra serie prometedora es **"Superhuman Samurai Syber Squad"**, cuya gama de juguetes ya se está vendiendo en los U.S.A. como rosquillas. Por último, cabe mencionar otras títulos tan atractivos como **"VR Troopers" y "Spider-Man".** Este último reproduce algunos episodios de Marvel Entertainment y los combina con una nueva serie titulada Marvel Super Hero Hour.






**Juego a quemarropa.** Estos tipos de **American Laser** no se andan con chiquitas. Después de calentar gatillo a mansalva con la primera versión de **«Mad Dog McCree»,** ahora se disponen a continuar el tiroteo **con una segunda parte para Mega CD** aún más acribilladora. En ella, las cosas se ponen todavía más difíciles para los justicieros del Oeste, aunque esta vez vayan provistos **de una pistola especial que se vende por separado.**

Por supuesto, **las secuencias cinematográficas y la acción trepidante** os impedirán tomaros un solo respiro (¿quién se lo puede tomar estando su vida en peligro?). Y es que los enemigos saldrán por todas partes dispuestos a dejar vuestro cuerpo como un colador.

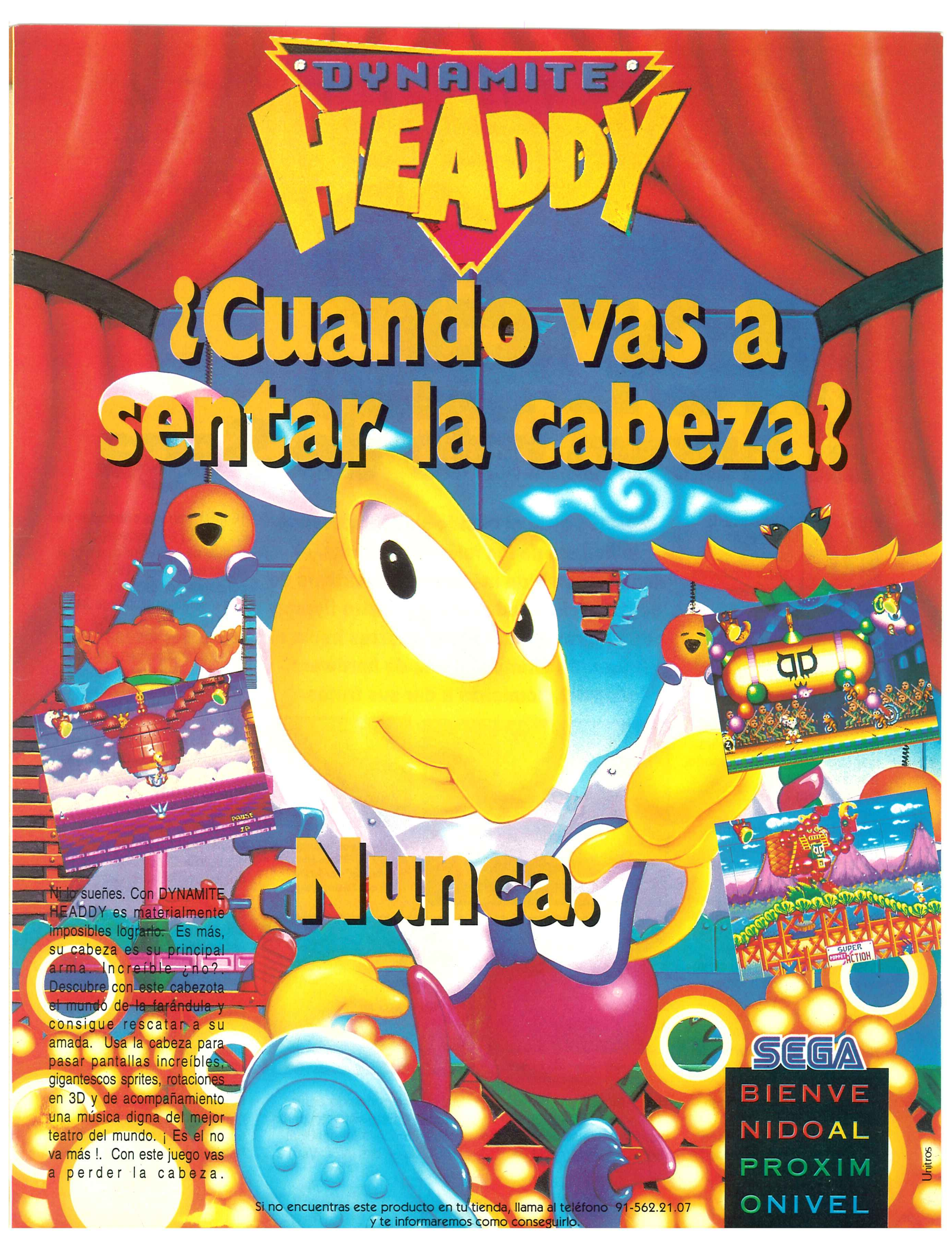








**Un cartucho con mucho "gancho".** Templad bien los nudillos, que está a punto de sonar la campana y empezar el combate del siglo **en Super Nintendo.** Un total de **16 boxeadores** medirán sus fuerzas en el ring en busca de la **corona mundial de los pesados.** Podréis boxear con ellos en combates de exhibición o desafiarles uno a uno hasta llegar a la lucha definitiva por el título... si es que alguno no os hace antes besar la lona. Todo ello con unos **gráficos sumamente atractivos y simpáticos,** con las clásicas narices ganchudas y las caras de pocos amigos a las que estamos tan acostumbrados, un poco al estilo del inolvidable **«Frank Bruno Boxing» para Spectrum.**


DYNAMITE
HEADDY
¿Cuando vas a sentar la cabeza?
Nunca.
PAUSE
SUPER PUPPET ACTION
Ni lo sueñes. Con DYNAMITE HEADDY es materialmente imposibles lograrlo. Es más, su cabeza es su principal arma. Increíble ¿no?. Descubre con este cabezota el mundo de la farándula y consigue rescatar a su amada. Usa la cabeza para pasar pantallas increíbles, gigantescos sprites, rotaciones en 3D y de acompañamiento una música digna del mejor teatro del mundo. ¡ Es el no va más !. Con este juego vas a perder la cabeza.
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL
Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562.21.07
y te informaremos como conseguirlo.
Unitros

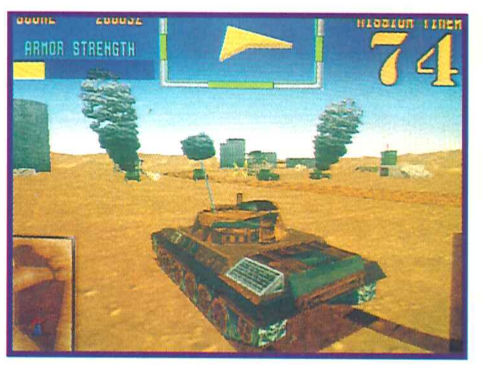
# GAME MASTERS por M.A.D.

# MODEL 2
## El nuevo reto de Sega

**Mientras todo el mundo sigue esperando la llegada de los nuevos sistemas, el departamento de máquinas recreativas de Sega, AM 2, se adelanta a nuestro tiempo con programas que abren puertas hacia el futuro. Su último sistema de hardware, Model 2, comienza a dar sus frutos.**

Mucho antes de que **Sega** comenzara a lanzar productos domésticos (consolas), la compañía japonesa **realizaba juegos para recreativa que tuvieron gran influencia en la pasada década.** Una vez aparecieron las consolas, Sega mantuvo todo un departamento dedicado exclusivamente a la programación de juegos para máquinas recreativas, **llamado Amusement R&D Departament 2 (AM 2),** responsable de éxitos como «Hang On» (1983) o «Out Run» (1986), por ejemplo.

Este departamento tiene la ventaja de que **no se ve limitado por los soportes a la hora de crear sus juegos.** Es decir, ellos cuentan con el mejor sistema de hardware posible, y a partir de ahí crean un juego destinado a romper todo tipo de moldes. Aun así, la gente de AM 2 participó en la programación de **«Virtua Racing» para Mega Drive**, en vista de que la inclusión del chip SVP y el manejo de gráficos poligonales hicieron aconsejable que estos expertos "echaran una mano", pero fue tan solo una situación circunstancial.






*Las texturas de los juegos del Model 2 son impresionantes. «Daytona GP» y «Desert Tank» son buenos ejemplos.*



*«Daytona GP» sorprendió a todo el mundo por su increíble calidad gráfica.*




Los últimos éxitos de este departamento se consiguieron **mediante un soporte de hardware conocido como Model 1.** Este sistema cuenta con un procesador principal RISC de 32 bits (NEC V60) a 16 MHz, con una capacidad de 2.5 MIPS y un procesador gráfico de alta velocidad digital capaz de manejar 180.000 polígonos por segundo, con una paleta de colores de 24 bits (16,7 millones) y una resolución de 496 x 384. Fruto de este prodigio han salido últimamente **juegos como «Virtua Racing», «Virtua Fighters» o «Wing War».**

Este año Sega ha vuelto a la carga **con un nuevo sistema llamado Model 2,** del que ya conocemos el increíble **«Daytona GP»,** pero que traerá más juegos antes de las Navidades. Esta fantástica placa de hardware se diferencia de su predecesora por **su capacidad para manejar hasta 300.000 polígonos por segundo y 900.000 vectores por segundo,** cifras inalcanzables para cualquier otra placa recreativa, incluida el System 22 de Namco. Pero quizá lo más impactante para el público en general sean **los increíbles mapeados de texturas** (realizados con los componentes de **Martin Marietta's Corp.,** la tecnología más avanzada en este aspecto) o efectos como el reflejo del cielo en los cristales,



LOS EXITOS DE SEGA
AL MEJOR PRECIO
CLASSIC
Títulos que han hecho historia y nuevos lanzamientos a un **precio rompedor.** SEGA CLASSIC pone al alcance de todos la colección más divertida del planeta. Una noticia bomba para los coleccionistas y gente de buen jugar. Una serie especial que va a llenar tu pantalla de las aventuras más increíbles a unos **precios irrepetibles.**
En SEGA hemos vuelto a conseguirlo. Pregunta en tu tienda por estos títulos... y no los dejes escapar. ¡Date prisa, que vuelan!.
CLASSIC MEGA DRIVE
THE FLINTSTONES
SEGA
SEGA
BIENVENIDO AL PROXIMO NIVEL
TITULOS DISPONIBLES EN: MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR
Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562.21.07 y te informaremos como conseguirlo.
Unitros

que dotan a los juegos de un realismo impresionante.

En la nueva creación de AM 2, «Desert Tank», también se pueden apreciar estas fantásticas texturas. **«Desert Tank» es un simulador de guerra, en el que pilotando un tanque se deben cumplir una serie de misiones.** Aunque formalmente no tenga nada que ver, este juego es muy **similar en su estructura al propio «Daytona»,** pues también es un simulador, cuenta con varias perspectivas y está basado en la misma tecnología. Otros juegos se encuentran en plena programación para el Model 2, como **«Galaxian 3» o «Virtua Cop»**.

Pero no creáis que la cosa acaba aquí, pues AM 2 **ya está pensando en un Model 3** que promete ser notablemente superior a su antecesor. De momento veremos que da de sí este impresionante Model 2.

Bueno, **disfrutad lo que podáis en los salones,** porque estos juegos tardarán aún en llegar a los soportes domésticos. Un saludo.

## MODEL 2
### CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

**CPU:** 32 bits RISC a 25 MHz.
**CO-PROCESADOR:** 32 bits / 16 MFLOPS.
**MEMORIA:** 8 Mbits de RAM, más de 248 Mbits de ROM («Daytona» usa 178 Mbits de ROM).
**PROCESADOR GRÁFICO 3D:** 900.000 vectores/sec. 300.000 polígonos/sec. Mapeado de texturas, micro texturas, multi ventanas, efectos de reflejo.
**POLÍGONOS:** 120 millones de pixels/ sec. 65.536 colores (paleta de 1.024).
**PANTALLA:** 496 x 384 de resolución media. Frecuencia horizontal de 24 Mhz.
**SCROLL:** Dos planos. 32.768 colores
**SONIDO:** Compatible con MIDI.







AM 2 sigue en su línea innovadora con el brillante «Desert Tank», su último trabajo.




*En «Desert Tank» podremos elegir varias perspectivas: dentro del tanque, detrás de él o vista aérea. Como en «Daytona».*




# el BUZÓN de los GAME MASTERS

Un saludo, amigos. Como veis, en este número me han reducido el espacio, y todo por escaparme una semana de vacaciones...sin avisar. Cosas del "dire". Pero no os preocupéis, el mes que viene serán las de siempre.

Antes de nada, quiero saludar a don José Javier Morenate, de Granada, y felicitarle por su interesante "composición". Sólo una pregunta: **¿qué te ha hecho Sega para que la trates así?** En serio, me ha gustado tu sentido del humor.

Despistado Albert Sadó, tú te refieres **a la feria de Sonimag** ( y no Sony Mac), que se ha celebrado **en Barcelona en el mes de septiembre.** Y sí, se podía jugar al 3DO. Tienes razón, como ya dije una vez, **el chip SVP puede aumentar la paleta de colores hasta 256, pero su capacidad de manejar polígonos disminuiría considerablemente,** y ésa no es la función para la que se creó este microprocesador. De nada.

Efectivamente, José Manuel González, **en septiembre ha comenzado a funcionar en USA el canal Sega,** por el cual, mediante un módem, se pueden cargar juegos y recibir información, trucos, etc., **Está basado en la televisión por cable,** pero no te puedo decir a cuánto asciende la cuota. En España estaba previsto realizar algo parecido, pero de momento la cosa está en el aire.

Me alegro de saludarte, Guillermo Martínez. Los gráficos renderizados se crean en la programación del juego, es decir, ya van cargados en la memoria, mientras que **los chips FX y SVP trabajan directamente desde el cartucho, manejando polígonos al mismo tiempo que estamos jugando.** No se puede hablar de la rapidez de unos u otros, pues depende de la capacidad del sistema de hardware donde se estén usando. Sí, **esa imagen de Sonic y Knucles es una imagen renderizada.**

Bueno, el mes que viene espero que se le haya pasado el cabreo al "dire". Recordad que debéis escribirme a: **Hobby Consolas. Game Masters. C/ de los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).**

# Te lo hemos puesto muy difícil.

KIRBY'S DREAM LAND o KIRBY'S PINBALL LAND. He aquí el dilema.
Si coges el camino de KIRBY'S DREAM LAND vivirás las aventuras y desventuras de Kirby, el personaje más tragón de Nintendo.
Pero si sigues el camino de KIRBY'S PINBALL LAND te encontrarás con que este divertido glotón se ha convertido en una alocada bola de pinball que hará saltar los especiales de tu mismísimo Gameboy.

Decidirse no es tan fácil, ¿verdad?

**UNA PISTA:** Ambos caminos te conducirán a la máxima diversión. Pero si todavía no tienes claro cuál escoger, decídete por los dos.







Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID




¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

# Ridge Racer 2

# SÓLO PARA EXPERTOS CONDUCTORES

**Cuando aún estamos alucinados con el fabuloso simulador de Namco, «Ridge Racer», está a punto de aparecer la segunda parte, en la que podrán competir ocho jugadores a la vez.**

Namco marcó un hito en las historia de los salones recreativos, con el lanzamiento de «Ridge Racer», un extraordinario simulador de coches que, **junto a «Daytona GP»**, es lo mejor que ha aparecido últimamente en el sector. Gracias a la capacidad del sistema de hardware de Namco, **System 22**, se **dotó al juego de una calidad gráfica asombrosa,** plena de texturas, y de un realismo increíble.

Pues bien, en esta segunda parte no sólo se ha mejorado la calidad gráfica y sonora (ésta última con la **inclusión de 6 nuevas melodías**) sino que ahora **podrán participar dos, cuatro y hasta ocho jugadores a la vez,** en una competición emocionante. Además, **Namco ha mejorado la jugabilidad, con la introducción de detalles como la posibilidad de ir a "rebufo"** de un rival, para adelantarle en el momento en que el aire no le perjudique.

Sin duda, con estas mejoras **«Ridge Racer 2» puede convertirse en la estrella de los salones recreativos** durante los próximos meses.







## El mas rápido

*«Ridge Racer 2» llega repleto de mejoras. Si ya os sorprendió la primera parte, en esta segunda veréis nuevos circuitos, competiciones para ocho jugadores, y la inclusión de detalles como el espejo retrovisor, que permite ver las evoluciones de los coches que se acercan por detrás. La simulación de coches ya tiene un nuevo mito.*



UN EXTRAORDINARIO JUEGO EN EL QUE EL CONCEPTO DE LUCHA COBRA UN NUEVO Y DIVERTIDO SIGNIFICADO

# Ballz 3D

¡COMPLETAMENTE EN 3D!

Humilla y castiga a tus oponentes, hazles pasar un mal rato y rómpeles en mil ~~pedacitos~~ bolitas.

Disponible en Mega Drive



# BUBSY II

¡La estrella más sarnosa y descarada en el juego más divertido!

Disponible en Mega Drive.
Próximamente en Super Nintendo, Game Boy y Game Gear

¡PREPÁRATE!
¡BUBSY HA VUELTO!

ACCOLADE™



Distribuidos por:
ArcadiA
software, s.a.

**Una vez más, en Hobby y Consolas nos hemos adelantado a todo y a todos para ofreceros en exclusiva las imágenes de los primeros juegos realizados para Mega Drive 32 X. El nuevo y flamante sistema de Sega ya está en nuestra redacción, y por fin hemos podido disfrutar de toda la potencia desarrollada por la nueva tecnología de 32 bits de la compañía japonesa.**

**Una versión súper mejorada del fantástico «Virtua Racing» y la conversión de la recreativa «Star Wars» de la propia Sega sirven de carta de presentación para un soporte que abre las puertas del futuro.**

# Mega Drive 32-X

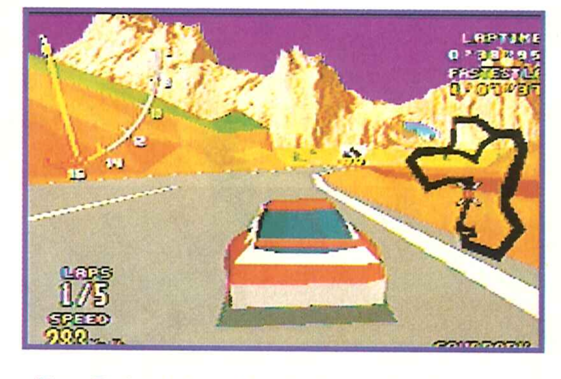
# La gran jugada de Sega

Todo se ha llevado con gran sigilo durante los últimos meses. Y no era para menos. **Sega** no quería desvelar muchos datos de la que será, hasta la llegada de la Saturn, su mayor baza en el mercado consolero.

En Hobby Consolas tuvimos la suerte de **dar la primicia mundial de este lanzamiento.** Y del mismo modo, ahora somos la primera revista en disfrutar de las excelencias que presenta **este nuevo sistema preparado para convertir una Mega Drive en un soporte de 32 bits.**

La primera sorpresa que nos llevamos en la redacción, a pesar de haber recibido ya varias fotografías del aparato, fue comprobar **sus pequeñas dimensiones.** Para que os hagáis una idea, **el MD 32X es incluso más pequeño y ligero que el Master Converter** (adaptador de Master System para Mega Drive). Sin embargo, su pequeño tamaño no impide que **las posibilidades de esta máquina conviertan a la Mega Drive en una consola totalmente distinta** Tan solo es necesario jugar una partida a cualquiera de los dos juegos que han llegado a nuestra redacción, para comprobar que tal calidad técnica no está al alcance de cualquier consola.

**El MD 32X permite manejar decenas de miles de polígonos, incluir una paleta de colores de ensueño o realizar texturas** que tan solo hemos visto en máquinas recreativas. Además, no sólo está preparado para recibir cartuchos , sino que **también podrá aumentar las posibilidades de los compactos del Mega CD**. Todo ello ha sido meticulosamente estudiado para que los poseedores de una Mega Drive comprueben la evolución de su consola hasta un nivel superior, sin tener que adquirir, de momento, un aparato completamente distinto.




*«Virtua Racing de Luxe» ha sido el juego elegido para presentar el lanzamiento del nuevo MD 32X. Las mejoras con respecto a la versión de Mega Drive son muy apreciables, sobre todo en el apartado gráfico.*

Sega España también tiene decidido **el precio final del aparato: 29.900 pts.** Como veis, es ligeramente superior a las primeras cifras que se manejaron. Aun así, todavía queda dentro de lo razonable, siempre y cuando no vuelva a suceder lo mismo que con el Mega CD (cuyo precio inicial se vio considerablemente



Otro de los juegos que se encuentra en plena programación para el MD 32X es «Doom», una increíble aventura gráfica de gran éxito en PC.



La conversión de la recreativa de Sega, «Star Wars», ha sido el segundo juego destinado al MD 32X. Un simulador de primerísima calidad.

aumentado tras salir al mercado).

Por otro lado, también se están barajando precios para los primeros cartuchos del Mega Drive 32X. En principio, **Sega pretende lanzar estos juegos a un precio no superior a las 10.000 pts** (es decir, aproximadamente lo mismo que viene a costar un cartucho de Mega Drive). De todos modos, esta última cifra esta todavía muy en el aire, y habrá que esperar la confirmación de Sega España para ofreceros la información definitiva sobre este asunto.

Lo que sí parece claro es que **este sistema estará disponible a finales de noviembre,** si todo se desarrolla según lo previsto, y para ese momento ya habremos puesto a vuestra disposición más elementos de valor para que podrías calibrar las verdaderas posibilidades de este nuevo sistema. Sí está en nuestra mano confirmaros que **las primeras impresiones sobre el MD 32X por parte de nuestra redacción son positivas.** Estos dos primeros juegos superan con claridad la barrera de los 16 bits, pero **aun así cabe esperar más de este nuevo aparato.** Hay que comprender que los primeros juegos siempre suponen una piedra de toque para una nueva consola (aunque en este caso nos hayan sorprendido por su notable calidad), y que **las verdaderas posibilidades se apreciarán una vez los programadores hayan tomado la medida a las características técnicas del sistema.**

Ahora, a la espera de que en próximos números os demos nuevos datos, podéis ir echando un vistazo a las imágenes y juzgar por vosotros mismos.

## Características técnicas

**CPU:** Dos procesadores RISC Hitachi a una velocidad de 23 MHz/40 MIPS (millones de instrucciones por segundo)

**COPROCESADOR:** Un nuevo VDP y el procesador motorola 68000 de la Mega Drive.

**GRÁFICOS:** Los procesadores RISC de alta velocidad y dos memorias de cuadro permiten la gestión de 50.000 polígonos por segundo, mapeado de texturas, scaling y rotaciones a través de funciones definidas en hardware.

**COLORES:** 32.768 colores simultáneos.

**MEMORIA:** 4 Mbits de RAM, además de los disponibles en Mega Drive y Mega CD.

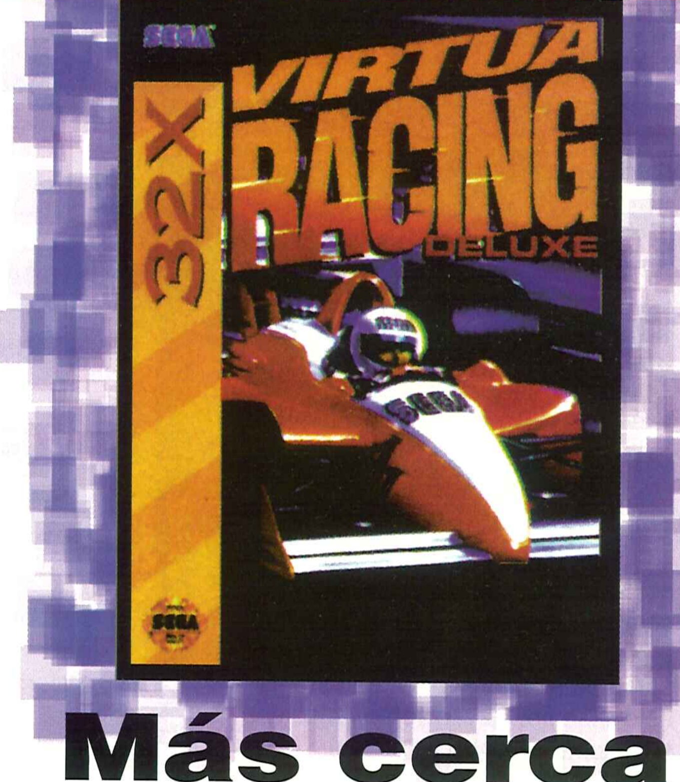
**VIDEO:** Puede superponer planos gráficos sobre imágenes generadas por la Mega Drive.

**AUDIO:** Estéreo, sonido digital con posibilidad de programar las frecuencias de muestreo y capacidad para mezclar sonidos provenientes de la Mega Drive.

## Sólo para RGB y Euroconector

De momento, es el único "fallo" que le hemos encontrado al MD 32X. Parece confirmado que este aparato sólo podrá conectarse a aquellos televisores que cuenten con entrada de RGB (audio/video) o euroconector. La habitual salida para antena (radiofrecuencia) no se ha incluido en este nuevo sistema. Sin duda, un pequeño "fallo".

Éste es el aspecto que presenta el MD 32X una vez instalado en la Mega Drive. Sega ya ha puesto precio para este nuevo sistema: 29.900 pts. Está previsto que su salida al mercado se realice a finales de noviembre. El MD 32X se convierte así en la nueva apuesta de Sega para los próximos meses, antes de la llegada de la Saturn.




# Más cerca de la recreativa

**Más coches, nuevos circuitos y unas extraordinarias mejoras técnicas, entre otras virtudes, convierten a este renovado «Virtua Racing» en el juego ideal para presentar el Mega Drive 32X**

La apuesta no podía ser más segura. **Sega** ha optado por realizar para su nuevo soporte **una versión mejorada de su fantástico programa para Mega Drive, «Virtua Racing».** Los **24 megas** de memoria de esta nueva versión traen consigo un excelente juego cuya calidad queda cerca de la máquina recreativa.

**«Virtua Racing de Luxe»** destaca, en primer lugar, por **su extraordinaria realización gráfica.** Se han incluido **sensacionales texturas en todos los circuitos,** dotando a los escenarios del increíble aspecto que veis en las imágenes. Además, gracias a la capacidad del nuevo MD 32X, en este «Virtua Racing» se mueve **una mayor cantidad de polígonos** y **se ha aumentado la paleta de colores.** El resultado obtenido no deja lugar a dudas.

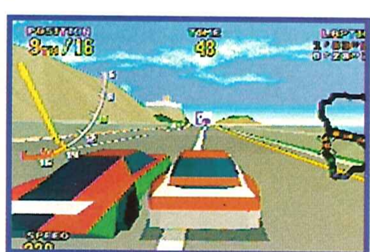
En cuanto al juego en sí, también ha sufrido notables mejoras. De momento no cuenta con uno, sino **con tres modelos de coches distintos.** También se incluyen **dos nuevos circuitos**, además de rediseñar los tres ya conocidos.

Pero la cosa no queda ahí, pues Sega, en su afán por aproximar lo más posible esta versión al juego de la recreativa, ha dotado al programa de **un nuevo estilo de conducción, más real y difícil,** en el que, por ejemplo, nuestro coche derrapará en las curvas de un modo mucho más acentuado que en la versión para MD. Así pues, ya podéis olvidaros de completar un recorrido sin bajar ni un kilómetro la velocidad. También están presentes **todas las opciones que ya conocéis y alguna que otra sorpresa.**

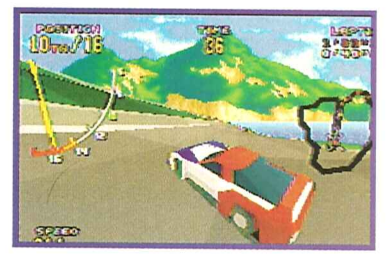


*Los nuevos circuitos presentan, como veis, un aspecto increíble. Las texturas de los decorados son sensacionales.*

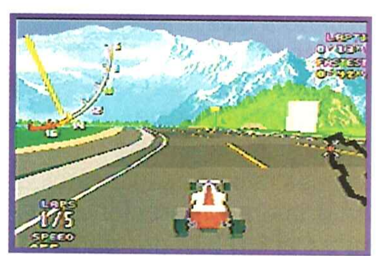












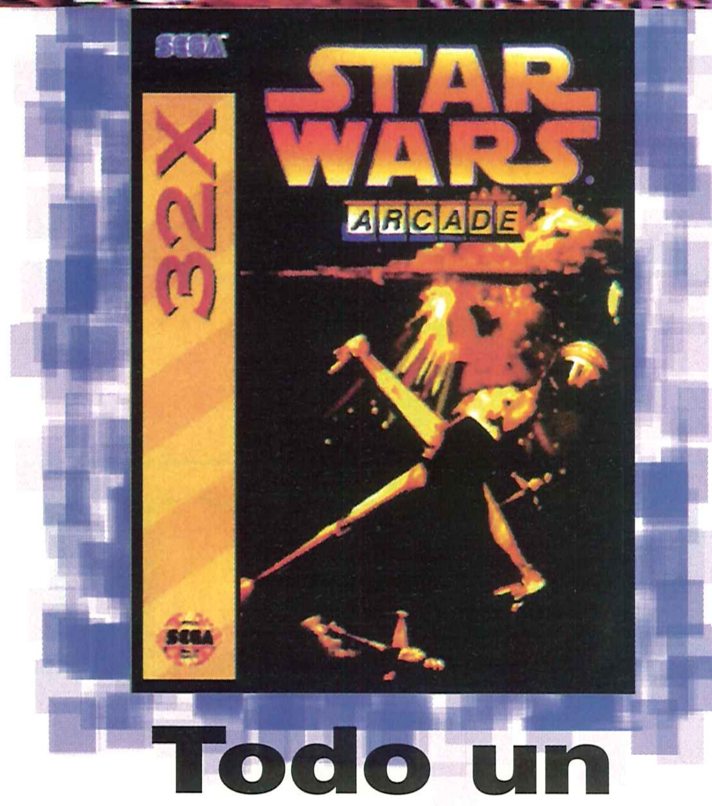



*Estos tres modelos de coches son los grandes protagonistas de la competición en «Virtua Racing». Los hay para todos los gustos, cada uno con su particular estilo de conducción.*



*Éste es el aspecto que presenta él X-Wing desde la cabina. El juego es un simulador espacial en toda la regla.*






# Todo un lujo galáctico

**Un juego basado en la película de Lucas siempre es una garantía, máxime cuando proviene de una máquina recreativa de éxito mundial. Así es este «Star Wars», que posee toda la fuerza del arcade.**

Otro de los éxitos de Sega en recreativa, **«Star Wars»,** se convertirá, probablemente, en **el segundo juego en aparecer para el Mega Drive 32X.** Se trata de una particular versión de la famosa trilogía de George Lucas orientada a la simulación espacial, en la que se debe pilotar un X-Wing a través de diferentes misiones que tienen lugar en la Estrella de la Muerte.

En este juego para el MD 32X, Sega **presenta un programa similar al de aquella recreativa,** con un extraordinario repertorio de naves, decorados y enemigos, en el que **vemos moverse miles de polígonos al mismo tiempo con una velocidad y suavidad asombrosas.** Asimismo, y aprovechando la mayor paleta de colores del MD 32X, **está plagado de imágenes digitalizadas de la película,** en las que nos deleitaremos con Darth Vader, Luke Skywalker y los demás personajes del film.

Uno de los elementos más sorprendentes de este juego es que **podremos dirigir la nave a nuestra voluntad, eligiendo los objetivos o persiguiendo a determinados enemigos.** De este modo podremos observar los diferentes planos de un mismo objeto dependiendo de cuál sea nuestro punto de vista. Una gozada gráfica que aún no podéis contemplar plenamente, pues las imágenes que os mostramos pertenecen a una versión incompleta (a un 70% aproximadamente) en la que todavía quedan **niveles por añadir, nuevas texturas en todos los decorados, y una serie de elementos que mejorarán aun más la calidad del juego.** Pero de momento, podéis disfrutar con este pequeño "aperitivo".



*Uno de los momentos más emocionantes de todo el juego se produce en los túneles de la Estrella de la Muerte, con miles de polígonos moviéndose a la vez.*










*Todo el juego está repleto de digitalizaciones del film, que ayudan a seguir la línea argumental de la aventura.*









# NUNCA VISTE NADA IGUAL

# THE LION KING

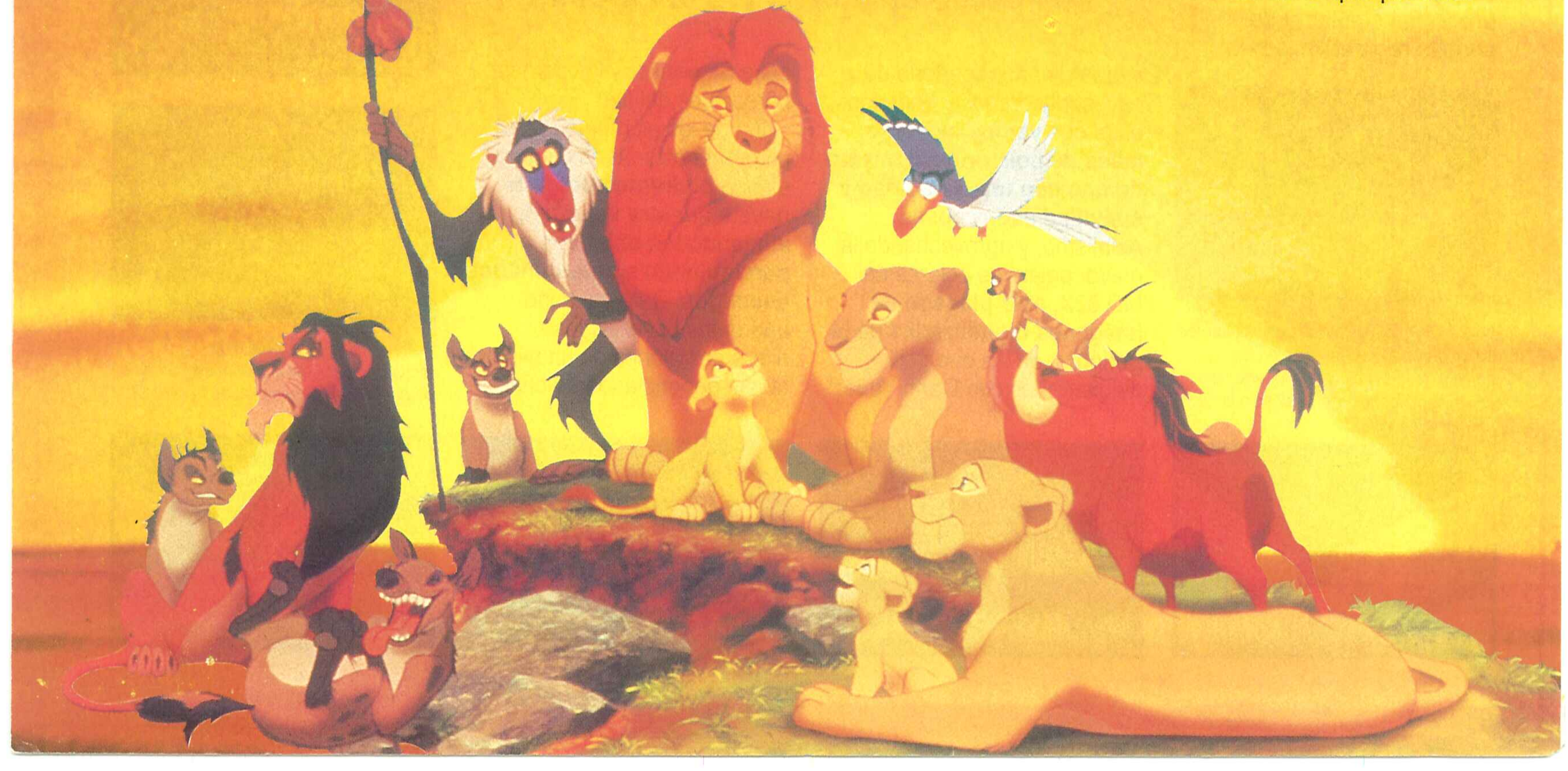
**"The Lion King" ha movilizado a los mejores animadores y dibujantes de Disney** para conseguir una película capaz de batir todos los records de taquilla. Lo primero era conseguir **un guión original, nuevo y fresco.** No se quería utilizar una historia clásica, **y se deseaba volver a los animales como protagonistas principales.**

**PROGRAMADO A PARTIR DE LA ÚLTIMA PELÍCULA DE DISNEY, EN «LION KING» SE HAN UNIDO LAS CUALIDADES DEL DIBUJO ANIMADO Y EL VIDEOJUEGO PARA CREAR UNA AVENTURA IMPRESIONANTE.**

Y ya sabéis lo que pasa cuando Disney elige un animal como protagonista. Todos tenemos en mente **"Bambi", "Los Aristogatos" o "La Dama y el Vagabundo",** pero eso tampoco era suficiente.

Tenía que ser una historia dura y tierna a la vez, una historia sobrecogedora e impresionante, **una historia protagonizada por un animal poderoso e incluso terrible: el león.**

La película nos presenta al Rey de la selva junto a su heredero **Simba.** Pero pronto el cachorro-príncipe va a encontrarse con que el trono está más lejos de su alcance de lo que parecía.






La razón: su tío Scar, aliado con las despiadadas hienas, va a hacer todo lo posible por deshacerse del molesto cachorro. **Simba, ajeno a la conjura de su tío, empezará a descubrir un mundo nuevo** en el que los animales de la jungla entremezclan una peculiar sociedad donde tienen cabida mil y una aventuras.

Pero las especialidades de Disney no son sólo las grandes historias y los extraordinarios dibujos. Las bandas sonoras de sus películas alcanzan en el sector discográfico éxitos tan clamorosos como los de







*Las plataformas, cuanto más difíciles mejor, serán uno de los puntos fuertes de la primera parte de la historia de Simba.*









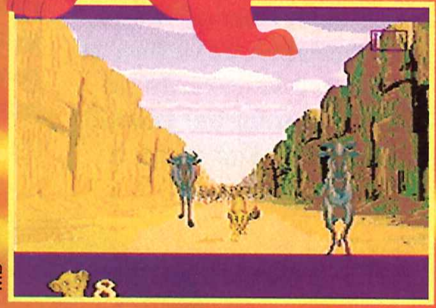


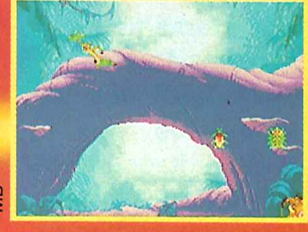










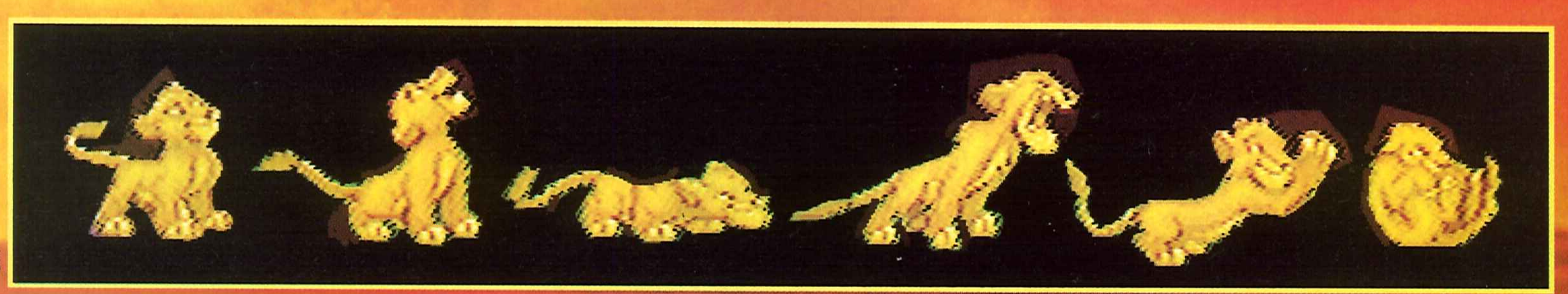




*Cada uno de los escenarios reflejará una parte de la película.*




las películas. De hecho, **la banda sonora de «The Lion King» ya es número 1 en las listas USA** y está empezando a sonar muy fuerte en nuestro país. El famoso letrista **Tim Hardin** y la voz del internacional **Elton John** son los responsables de estas geniales melodías que conjugan ritmos diversos.

Con estas características y después del éxito de "Aladdin", **¿os extraña que Virgin haya querido convertir en cartucho esta épica aventura?**






SN

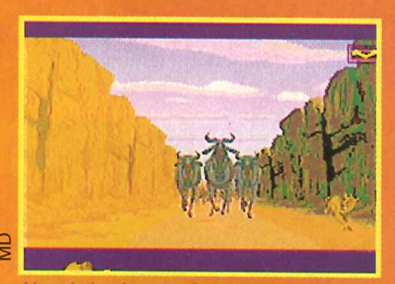
Las animaciones de Simba han sido cuidadas con tal cuidado que el cachorro parece moverse solo.


SN


SN

**LA PRÓXIMA JOYA DE DISNEY VA A TENER SUS CORRESPONDIENTES VERSIONES PARA MEGA DRIVE Y SUPER NINTENDO DE LA MANO DE LA COMPAÑÍA VIRGIN.**


MD


MD

Una de las fases más impresionantes será la estampida. Habrá que evitar que Simba acabe bajo los cascos de los ñus.

### JUEGO DE REYES

**Las dos 16 bits** serán las consolas que van a disfrutar de esta maravilla de Virgin. **24 megas** y una dedicación total garantizan el éxito de dos cartuchos que, entre otras muchas cosas, serán prácticamente iguales que la película. **El equipo de programación ha trabajado íntimamente con los animadores y dibujantes de Disney** para llevar los mismos escenarios, protagonistas y situaciones del celuloide al chip. El esmero, cuidado y atención que se ha puesto en todos los detalles, supondrá que **las diez fases del juego se amolden a la película de la manera más fiel posible** y sin perder ni un ápice de su fuerza. **Simba se moverá con la misma soltura que en el cine** y realizará una completa gama de animaciones extraídas del film. Así, saltará, trepará, rugirá y correrá como un auténtico león africano.



Un león en plena etapa de crecimiento.

Las primeras fases del juego gozarán de situaciones simpáticas y divertidas que reflejarán las aventuras de un cachorro que aprende a descubrir el mundo. **A la vez que Simba crece, el juego madurará, los escenarios ganarán fuerza y dureza**, y las acciones del león pasarán de ser travesuras a una lucha por sobrevivir.

Los enemigos dejarán de





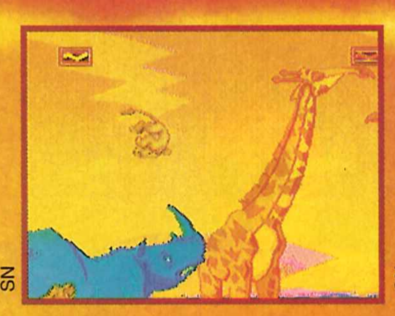
ser molestos puercoespines para convertirse en feroces panteras y astutas hienas. Y todo lo que Simba haya aprendido en sus correrías de cachorro, tendrá que aplicarlo con habilidad en su etapa adulta.

**Las dos versiones, Mega Drive y Super Nintendo, son prácticamente iguales.** Con un colorido perfecto, unas animaciones brillantes y un sonido espectacular rescatado directamente de la película. ¿Y cómo comprimir esto en un solo cartucho? Pues **aprovechando hasta el último circuito los 24 geniales megas** de cada juego. Virgin lo ha hecho tan bien que **hasta ha podido introducir las principales melodías de la banda sonora original,** incluso con letra en el caso del tema principal. Sin duda, un sonido de película para un juego de película.



*Al crecer Simba, los escenarios se harán más duros, con menos vida: el verdadero reto habrá empezado.*







*En las primeras fases primará la fantasía y el color. El tono y la mecánica será igual de simpático y divertido para marcar el aire desenfadado del Simba cachorro.*





*Ranas, puercoespines y lagartijas podrán servir al leoncito de entrenamiento ante las verdaderas luchas que le esperan.*

# EL REY DE LOS ANIMALES

*Uno de los puntos más innovadores de este cartucho será, precisamente, **el protagonista**. Antes ya se habían hecho otros juegos con animales, pero lo que nunca se había intentado era **que el animal actuara como tal a lo largo del juego.** Es decir, que caminara a cuatro patas, saltara a cuatro patas y atacara con las garras. Éste ha sido el punto más conflictivo de «The Lion King», tanto para los programadores como para los animadores de la película.*

*Uno de los sistemas de los dibujantes de Disney en películas de este tipo ha sido siempre **estudiar al animal procurando que los movimientos que realice en pantalla sean lo más parecido posible a los reales.** Y este estudio ha sido fundamental tanto en el film como en el juego.*

*Manejando a Simba tendremos que aprender a desenvolvernos con cuatro patas. **El principal problema legará a la hora de saltar, ya que el cálculo del salto dependerá tanto de nuestras patas delanteras como de las traseras.** Otro importante inconveniente que se planteó fue el de **representar al animal luchando.** Simba cachorro podía saltar sobre los enemigos como en un juego de plataformas cualquiera. Pero, ¿qué se puede pensar de un león con toda la melena saltando sobre panteras? Simba, el león, tenía que ser poderoso, usar sus garras y hacer temblar a grandes enemigos sólo con su gruñido. **Y lo cierto es que el gesto de los zarpazos del rey de la selva que se ha conseguido es casi perfecto.***

*Por supuesto, **las animaciones no son las mismas para el cachorro que para el adulto.** Los saltos, las carreras, incluso los gestos de la cara no son iguales de joven que de adulto. Y es que **Disney y Virgin** no han descuidado ni un solo detalle que pudiera hacer "fallar" a su león.*






# CON TODO EL SABOR DE LO JAPONÉS

## Bandai nos acerca a la Rangermanía

**Los fenómenos de masas a veces parten de lugares inesperados. Puede ser una serie de dibujos animados, la última película de un gran director, o una novela de éxito, pero... ¿una serie de cartón piedra con monstruos de goma y lamentables efectos especiales? Pues sí señor: el fenómeno Power Rangers ha llegado.**

Los japoneses siempre han tenido fama de sacarse de la manga **series de un enorme éxito televisivo,** apoyadas en excelencias como **unos decorados de cartón piedra, unos monstruos de goma espuma y un presupuesto ridículo.** Frente a ellos, los americanos ofrecen lo último en efectos especiales, lo último en maquillaje de actores y unos presupuestos millonarios. El caso es que el sistema japonés debe ser el mejor, porque **directamente de los USA nos llegaron los Power Rangers,** un cruce cutre entre "Bioman", las "Tortugas Ninja" y "Sensación de Vivir". Un cruce que pese a su apariencia ridícula está barriendo en el país de las superproducciones.



Cada Power Rangers tiene un vehículo propio. Cuando las cosas se complican, se unen para formar el Megazord. Este robot, estilo Mazinger Z, va a tener su oportunidad en los dos cartuchos.

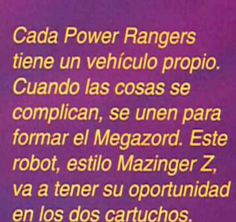




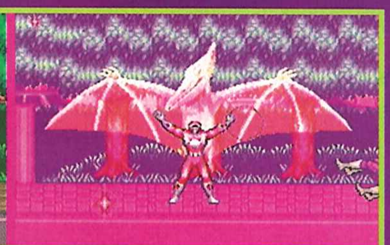










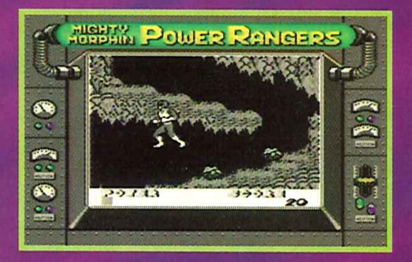


Con su aspecto normal, los Power Ranger también serán luchadores hábiles con algún que otro golpe especial. Claro que lo bueno viene después de transformarse.

"**Power Rangers Mighty Morphin**" se emite desde este verano en Tele 5. Seguro que entre vosotros ya hay asiduos seguidores, y otros irremediablemente la habréis visto si no teníais nada mejor que hacer los fines de semana por la mañana que darle al mando a distancia.

Tanto unos como otros habréis descubierto que la historia nos presenta a **cinco adolescentes que llevan una vida bastante normal,** con enredos a lo "Beverly Hills" o "Salvados por la Campana", hasta que el mal, en forma de monstruos de pesadilla, hace su aparición. Los cinco chicos cambian entonces su apariencia, **se enfundan en unos ridículos disfraces de colores y se preparan para barrer de la faz de la Tierra a los maleantes** a base de puñetazos, patadas y gritos. **Son los Power Rangers y sus autos atómicos.**

## Como todo gran fenómeno de masas, «Power Rangers» va a tener sus secuelas consoleras en forma de cuatro interesantes cartuchos.



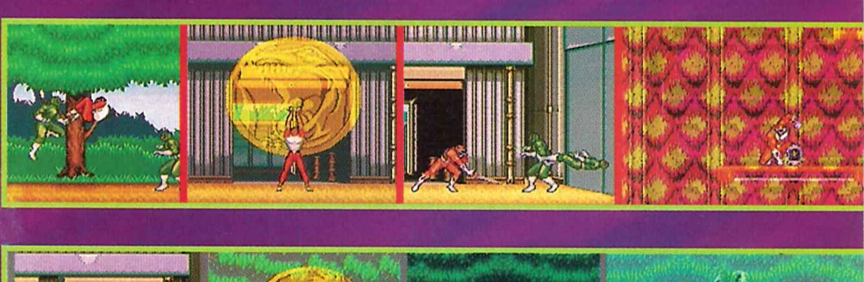


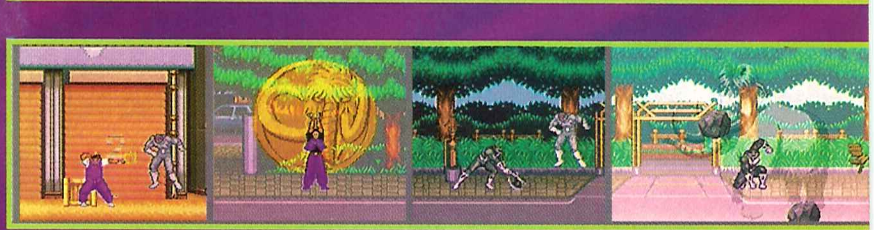


En Super Game Boy el color de cada Power Rangers se impone a los escenarios y enemigos que lucirán la misma tonalidad.

A partir de ahí empieza un circo en el que los protagonistas evolucionan por decorados cutres con una coreografía no menos cutre. Y **lo más curioso es que en esa cutrería radica su éxito.** Seguro que los padres no entienden cómo sus hijos pueden pegarse a la tele para ver esa sarta de "tonterías", pero el caso es que así es.

La parafernalia que acompaña a los Power Rangers ya **ha dado lugar a mil y dos juguetes distintos, y a cientos de artículos inútiles** que se exponen en tiendas y grandes almacenes. Y como ya es habitual, todo lo que se convierte en fenómeno de masas pronto repercute en los videojuegos. Así, **los Power Rangers ya tienen réplicas consoleras en cuatro cartuchos: dos de Sega (Mega Drive y Game Gear) y dos de Bandai (Game Boy y Super Nes)**, que es de lo que os vamos a hablar.













En ambos juegos la historia es la misma que en la serie. Nuestros héroes multicolores, apoyados por su animal totémico, **deben plantar cara a los monstruos y soldados de Rita de Repulsa.**

En el cartucho **Super NES** empezaréis bajo vuestro aspecto humano, para luego transformaros en todopoderosos luchadores. En **el caso de GB** siempre seréis Powers Rangers y, como está programado **para Super Game Boy,** la pantalla reflejará el color correspondiente al Power Rangers que manejéis.

Los dos cartuchos **están planteados como beat-'em-up para un jugador,** con algunos tintes plataformeros y terribles enemigos al final de cada una de sus cinco fases.

Por supuesto los cinco guerreros estarán a vuestra entera disposición, y **podréis elegir uno u otro en virtud de vuestras preferencias** y de sus habilidades.

**La rangermanía ya está en marcha.** El mes que viene descubriréis todo lo que pueden dar de sí estos cartuchos, herederos de la fiebre que tanto está pegando en los USA.







*No es fácil librarse de los secuaces de Rita Repulsa, pero los Power Rangers siempre cuentan con recursos oportunos.*

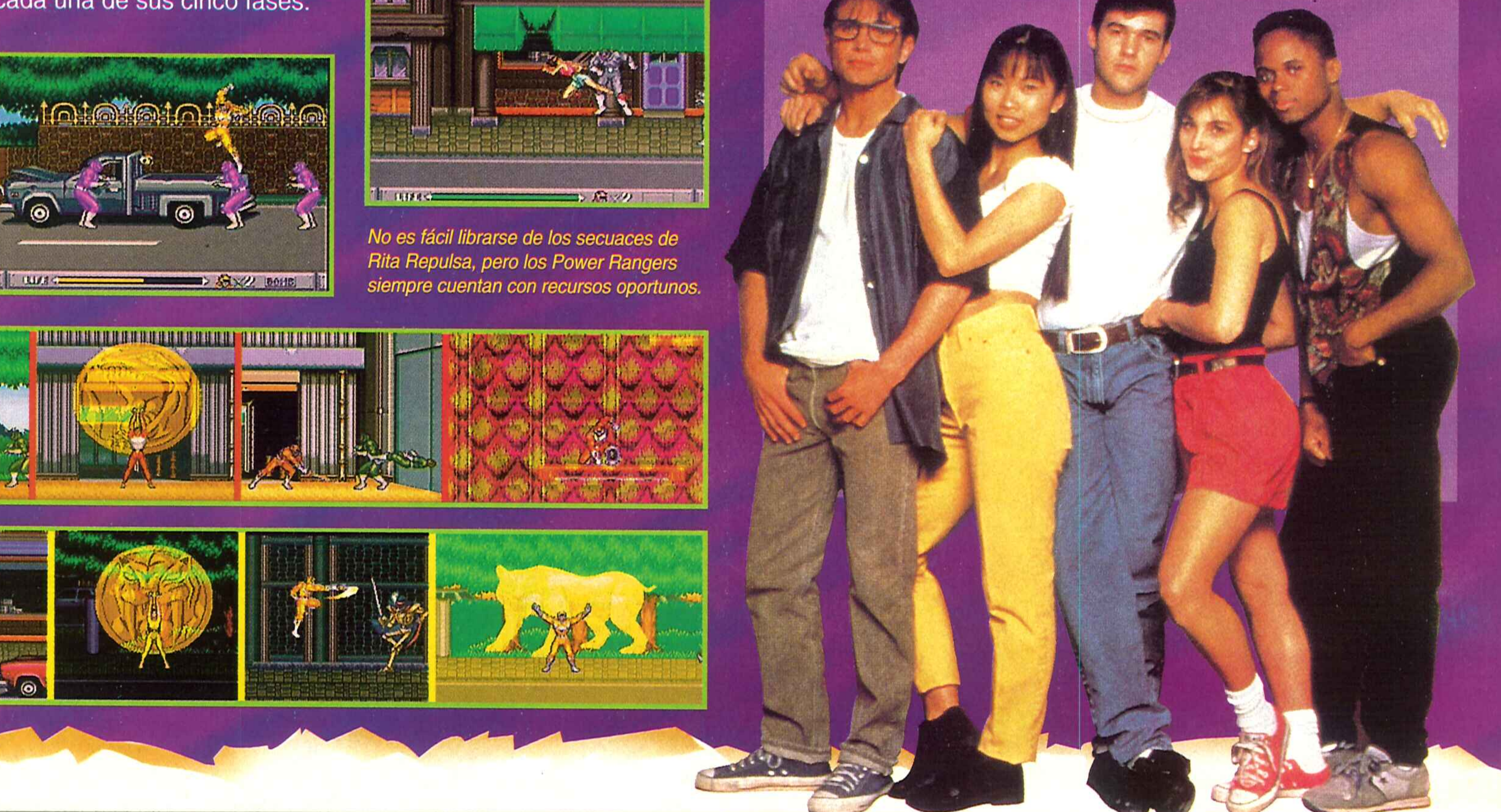
## Rangermanía, lo que se nos viene encima

Si todavía no habéis visto enormes cajas conteniendo **Megazords,** cajas más pequeñas con **Power Rangers de todos los colores, emblemas, camisetas y posters,** es que últimamente no os habéis dado una vueltecita por una tienda de juguetes. Y es que lo que sucedió con "Jurassic Park" o con "Los Picapiedra" ha vuelto a empezar a raíz de esta extrañísima serie.

**La locura llega directamente de los Estados Unidos,** donde se han llegado a racionar los juguetes Power Rangers, donde la serie copa **el 67% de la cuota de pantalla entre el público infantil,** y donde el dinero gastado en marketing es superior al dedicado al rodaje.

En nuestro país el virus todavía no ha pegado fuerte, pero es que la serie sólo se emite dos días a la semana, **sábados y domingos entre las 11.00 y las 15.00 horas.** Claro que esto va a cambiar posiblemente desde estas navidades, **cuando empiece a emitirse a diario** y se gane a los españolitos igual que se ha metido en el bolsillo a los yanquees.

Y todo porque el productor egipcio **Haim Saban** ha sabido combinar las cualidades de series clásicas como **"Bioman" y "Ultraman"** con el atractivo cursi de **"Sensación de Vivir",** para redondear una de esas series que la primera vez que la ves dan risa, pero que luego te convierten en asiduo.





CID FCA!
VOTA WARIO
VOTA WARIO
VOTA WARIO
VOTA WARIO
VOTA MARIO
ESTO ES LA GUERRA.
Hasta hace poco tiempo,
Mario sólo tenía rivales facilones.
Pero desde que apareció Wario, la cosa ha cambiado
bastante. Se han declarado la guerra
mutuamente y ahora... vale todo.
La cuestión es ir con los buenos, con los malos
o con los dos. Tú eliges.
¡Armate hasta los dientes! y sé Mario, Wario, o los dos.
GAME BOY
GAME BOY
WARIO LAND
GAME BOY
SUPER MARIO LAND 2
6 Golden Coins
JUGADOS POR LOS ESPECIALISTAS DEL CLUB NINTENDO
Nintendo
Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID
Club Nintendo
¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

# El álbum de aventuras del profesor Indiana

- CONSOLA: SUPER NINTENDO
- COMPAÑÍA: JVC
- FECHA DE LANZAMIENTO: NOVIEMBRE

**El aventurero por excelencia del siglo XX va a volver a los chips de Super Nintendo con una especie de "grandes éxitos". Las mejores aventuras protagonizadas por Indiana Jones en su trilogía cinematográfica, estarán recopiladas en un excelente cartucho que combinará las plataformas más arriesgadas con zonas de conducción y un shoot´em up súper frenético.**



i hay algún personaje que al oír su nombre nos evoque las aventuras más arriesgadas, ése es Indiana Jones. **JVC ha decidido rendir un merecido homenaje a este héroe de la pantalla grande**, que tan buenos ratos nos ha hecho pasar con su látigo, sus romances y su increíble habilidad para salir airoso de las situaciones más peligrosas.

**«Indiana Jones the Greatest Adventures»** recogerá los mejores momentos de la trilogía de este profesor universitario que tan bien supo encarnar Harrison Ford. El programa **estará compuesto por fases de plataformas, otras de conducción** a bordo de vehículos tan originales como una balsa neumática, **e incluso alguna de shoot´em up** en la que habréis de pilotar un caza de la Segunda Guerra Mundial. Ésta será una de las mejores bazas del cartucho, ya que **la variedad de géneros que encontraréis no os dejará espacio para el aburrimiento.**

Pero lo que más atraerá vuestras expertas retinas será **el gran nivel alcanzado en los gráficos.** La Super está poniendo muy alto el listón en este apartado, y una prueba más es este programa. El sprite de Indy, además de los movimientos habituales, **podrá rodar por el suelo, utilizar su látigo como liana o como arma, empujar objetos que usará para salvar desniveles,** y muchas otras habilidades propias de un maestro de la aventura como él. Y aunque los enemigos tampoco se quedarán atrás en cuanto a definición y animación, **lo más sorprendente serán los escenarios** en que se desarrollarán las aventuras. El scroll múltiple estará totalmente superado y **será mejorado con volúmenes, texturas y un colorido pocas veces visto en Super Nes**.

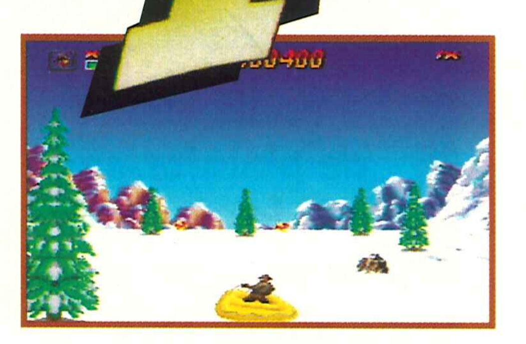
Por último, y como Indiana es sinónimo de dificultades, aparte de su látigo contaréis con **otros items de ayuda, como pistolas, metralletas o granadas.** Y para que no desesperéis, **los passwords** premiarán vuestra habilidad al final de cada fase. En todo caso, el verdadero regalo serán las horas y horas de diversión que podréis disfrutar con uno de los mejores cartuchos de la temporada.







# INDIANA JONES
## GREATEST ADVENTURES



¿Recordáis la famosa escena de la lancha neumática? Pues aquí tenéis una fase de conducción, por supuesto, que la reproducirá con todo detalle.



Deberéis ser muy habilidosos para poder manejar a nuestro amigo Indiana. Gran parte del juego se lo pasará saltando de plataforma en plataforma.




El programa tendrá la dosis justa de dificultad, lo que lo hará muy adictivo. Por fortuna, para que no os desesperéis, habrá passwords al final de cada fase.









**Las tres aventuras protagonizadas por "el hombre del látigo", recopiladas en un cartucho que, aparte de su desarrollo frenético, destacará por la excelente calidad de sus gráficos y por la animación de Indy.**

















**La combinación de plataformas con fases de conducción y shoot´em up será uno de los mejores alicientes de este excelente programa de aventuras para los 16 bit de Nes.**




Las introducciones de cada una de las fases os mostrarán las mejores digitalizaciones que se han visto en una consola 16 bit y os meterán de lleno en las trepidantes aventuras de nuestro amigo Indy.



## Tres en uno

*En este juego aparecerán fases inspiradas fielmente en las mejores escenas de "En busca del Arca Perdida", "En el Templo Maldito" y "La última cruzada", las tres aventuras protagonizadas por Indy. Algunas de ellas serán tan intensas como la persecución de la bola de piedra o la vagoneta en la mina abandonada.*



Cuando Indiana pilotaba este avión le decía a su padre que no sabía aterrizar. ¿Os ocurrirá lo mismo?







SUPER STREET FIGHTER II
40 MEGAS en ACCION
FEI LONG
"El Kamikaze"
DEE JAY
"La Bestia Negra"
CAMMY
"Ojos de Gata"
T. HAWK
"Perro Rabioso"
SOLO PARA VALIENTES
RYU
"El Vengador"
ZANGIEF
"Sansón"
BALROG
"La Maza"
M. BISON
"Coronel Muerte"
BLANKA
"Malas Púas"
SAGAT
"El Ogro de Siberia"
CHUN LI
"La Indomable"
DHALSIM
"El Brujo"
GUILE
"Marine Loco"
VEGA
"Mr. Garfio"
E. HONDA
"Maremoto"
KEN
"La Furia"
¿Vas de duro por la vida?. Pues prepárate.
Llega la madre de todas las peleas.
¡¡40 MEGAS DE PODER TE ESTAN ESPERANDO!!.
Es lo más fuerte de SEGA. Gráficos de armas tomar, turbo y cinco modos diferentes de juego preparados para no dejarte ni un minuto en paz. Pon a prueba tus músculos. Juégatela con cuatro nuevos personajes que quieren verse las caras contigo.
¿Te tiemblan las rodillas?. Pues espera a ver sus golpes secretos. Que no te pase nada.
No esperes más. Ahora tienes 40 Megatones de acción a un precio que va a pegar muy fuerte.
Si quieres entrar en la gran bronca, Super Street Figther II es tu juego.
Y sin aún no tienes la Mega Drive, ésta es la mejor excusa: el nuevo Pack Mega Drive + Super Street Fighter II + SONIC.
La gran pasada. ¡Consíguelo ya!.
SEGA MEGA DRIVE
SUPER STREET FIGHTER II
16 BIT
SEGA
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL
Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562 21 07 y te informaremos como conseguirlo.
Unitros

# PREVIEW

## LO MEJOR PARA EL FINAL DE UNA GRAN SAGA

- CONSOLA: SUPER NINTENDO
- COMPAÑÍA: JVC
- FECHA DE LANZAMIENTO: EN BREVE

**«Super Star Wars» nos emocionó y «Super Empire Strikes Back» nos confirmó lo que JVC podía hacer con el argumento de una buena película, pero todavía no habéis visto nada. Os faltará lo mejor de la saga hasta que conectéis «Return of the Jedi» y descubráis que la tercera parte supera con creces a las anteriores. Este cartucho será el verdadero descubrimiento del poder de la Fuerza.**



ace más de diez años el estreno de **"La Guerra de las Galaxias"** conmocionó el mundo del cine. Su increíble historia y sus alucinantes efectos especiales sentaron las bases para lo que sería una revolución en la industria cinematográfica y, a largo plazo, en los videojuegos.

Pasó bastante tiempo hasta que la película se versionara para consola. La afortunada en recibir la primera entrega fue **la 8 bits de Nintendo** que, pese a su escasa potencia, logró **un juego completísimo y de altísima calidad**. Sin embargo, no descubrimos la verdadera potencia del argumento de Lucas hasta que **«Star Wars» recorrió todos los circuitos de Super Nintendo.** A partir de ahí las versiones se sucedieron. **El contraataque del imperio asoló la NES, la Game Boy y la Super Nintendo**, demostrando que la vieja historia de Luke Skywalker estaba más viva que nunca. Pero, ¿y el **«Retorno del Jedi»**? Pues ante vuestros atónitos ojos. Echad un vistazo a la derecha, **estudiad el color, los escenarios y las formas.** Desde aquí sólo podéis haceros una idea muy ligera de todas las virtudes que atesorara, pero no está mal para empezar.

Si observáis atentamente, descubriréis que **las escenas más importantes y fuertes de la película van a estar presentes**. Desde el asalto al palacio de Jabba el Hutt (uno de los enemigos finales) hasta el ataque a la Estrella de la Muerte, esta vez a través de túneles imposibles. Pero es que habrá mucho más. **Hasta cinco personajes se alternarán en la resolución de las fases.** Leia y Wicket, el ewok, se unirán a Luke, Han y Chewie para completar la aventura. Si en la película algunos héroes trabajaban juntos, en la fase correspondiente podrás elegir cuál de ellos quieres controlar. Si por el contrario la hazaña es propia de uno solo, ése será quien tendréis que guiar.

Encontraréis a **un Luke pletórico en sus poderes Jedi, un Ewok regordete y bonachón, una princesa toda agilidad** y, en fin, **un juego donde habrá de todo y todo bueno.** La saga «Star Wars» termina dejando lo mejor para el final. Si tenéis paciencia, pronto sabréis todo sobre ella.










# RETURN OF THE JEDI




Otra fase de velocidad con un auto muy parecido al Landspeeder, sólo que esta vez tendréis que saltar precipicios y disfrutar de las geniales rotaciones.




Los enemigos finales serán tan correosos como siempre. Éste, haced memoria, es el ojo mecánico que custodiaba la entrada al palacio de Jabba el Hutt.




Las apariciones de Ewok se quedarán reducidas a las fases en la Luna de Endor. No os fiéis de su reducido tamaño, es un gran guerrero y un fenomenal arquero.







La fase de las motos en los bosques de Endor y la carrera en los túneles de la Estrella de la Muerte serán dos de las más impresionantes de todo el cartucho.

Para jugar con Han tenéis que rescatarle antes del palacio de Jabba y descongelarle de su obligad hibernación en carbono. ¿Seréis capaces de lograrlo?

**Los numerosos seguidores de la trilogía de Lucas están de enhorabuena, porque pronto podrán tener en sus manos el cartucho que mejor reproduce esta gran aventura galáctica.**




R2-D2 aparecerá con mucha asiduidad durante todo el juego. Y es que su presencia señalará un punto de retorno desde el que empezaréis al perder una vida.




Un poco de todo. Plataformas puras y duras se combinarán con unas fases que contienen la más desenfrenada acción y con otras de "conducción"

# PREVIEW



## Las chicas son guerreras

- **CONSOLA: SUPER NINTENDO**
- **COMPAÑÍA: BANDAI**
- **FECHA DE LANZAMIENTO: NOVIEMBRE**

**Las Guerreras de Sailor se van a presentar como una alternativa a tanto beat´em up con chicos como protagonistas. Estas bellas, y a la vez peligrosas, chicas intentarán acabar con el reino de los hombres, que tanto tiempo las ha tenido subyugadas. Las razones que esgrimirán, las podréis ver pronto en los 16 bits de Nintendo dentro de una original y divertida historia manga.**

El **manga** se ha convertido en una fuente inagotable para los programadores de videojuegos, sobre todo para los nipones. Pronto lo podréis comprobar en un **original beat´em up que tendrá a cinco chicas como protagonistas.**

**«Sailor Moon»** empezó su andadura en las páginas a todo color del Japón. De ahí pasó con enorme éxito a la pequeña pantalla, en una serie de dibujos animados con el mismo título que actualmente emite en nuestro país una televisión privada. Sus protagonistas, **las Guerreras de Sailor, combinan una imagen de colegialas angelicales con mucha mala idea,** lo que las convierte en temibles y a la vez enormemente atractivas. Ello las ha llevado a lo más alto de las listas de éxitos en Estados Unidos.

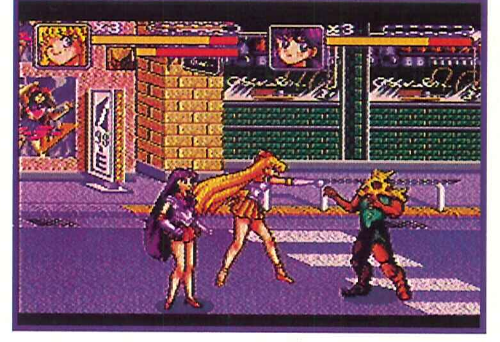
Pero hablemos del cartucho que pronto tendréis en vuestras manos. En él, **uno o dos jugadores** (o jugadoras) simultáneos **habrán de recorrer distintas zonas propiedad de los hombres,** en un reino maléfico que utiliza unos repelentes monstruos para absorber la energía de sus victimas. La única manera de contrarrestar el poder de los malos (es decir, los hombres) **será encontrar el Cristal Plateado.**

Esta historia de innegables tintes feministas será el argumento sobre el que se desarrollará la aventura de estos cinco "angelitos". Cada una de ellas poseerá una gran capacidad de lucha y contará **con movimientos diferentes, algunos golpes especiales e incluso combinaciones de ambos.**

El desarrollo del juego **será horizontal, al más puro estilo beat´em up,** con items que os ayudarán a llenar la barra de energía, **movimientos en profundidad, rivales con su propia barra indicadora y los inevitables enemigos fin de fase.** Y para acomodar la aventura a vuestra habilidad luchadora, nada mejor que **tres niveles de dificultad** para elegir.

El toque femenino, además de las protagonistas del cartucho, lo pondrán las fases de bonus, en las que **las chicas irán de compras a unos grandes almacenes**. Y en cuanto a los jugones masculinos, podrán disfrutar viéndolas luchar con sus minifaldas y su perfecta técnica de combate.





Las adoradoras de la Luna poseerán un buen conjunto de golpes diferentes, todos ellos de fácil ejecución.



Los enemigos tendrán una gran variedad, originalidad y, como buenos enemigos, muy mala leche. Este payaso del parque de atracciones sirve de muestra.

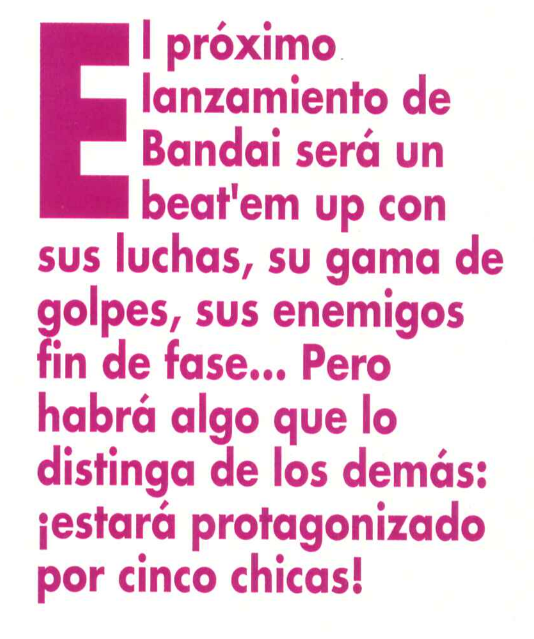
# Sailor Moon



Las Guerreras de Sailor pertenecen a la alta sociedad de su ciudad. Aquí las podéis ver en la fiesta de puesta de largo de Buny, tan unidas como siempre.




Como en todo buen beat´em up que se precie, la opción de dos jugadores simultáneos estará presente en esta nueva producción de Bandai para Super NES.



**El próximo lanzamiento de Bandai será un beat'em up con sus luchas, su gama de golpes, sus enemigos fin de fase... Pero habrá algo que lo distinga de los demás: ¡estará protagonizado por cinco chicas!**











Éste será uno de los enemigos fin de nivel a los que os podréis enfrentar en «Sailor Moon». Es gato y araña.



# Las carreras más locas de ocho increíbles cacharros

- CONSOLA: SUPER NINTENDO
- COMPAÑÍA: UBI SOFT
- FECHA DE LANZAMIENTO: NOVIEMBRE

**¿Habéis jugado alguna vez al fútbol con un coche? No, ¿verdad?, pues pronto lo podréis hacer con el nuevo lanzamiento de Ubi Soft. Un cartucho de trepidante acción y velocidad Modo 7, en el que os moveréis a bordo de ocho increíbles vehículos con mucho juego. Horas y horas de diversión asegurada gracias, entre otras delicias, a la posibilidad de cuatro jugadores simultáneos.**

Las compañías de programación parecen decididas a apostar fuerte por los **arcade con carreras de coches** como protagonistas. Y **Ubi Soft** no podía ser una excepción.

El canon que en su momento introdujera **«Rock´n Roll Racing» para los dieciséis bit de Nintendo,** va a ser mejorado por **«Street Racer».** Prueba de ello es que los **ocho personajes que podréis elegir** dispondrán de diferentes estratagemas para que vuestros contrincantes salgan mal parados de la carrera en cuestión. Por desgracia, ellos tampoco se quedarán mancos **a la hora de propinar mamporros o activar mecanismos de ataque, defensa e incluso sistemas de turbo propulsión.**

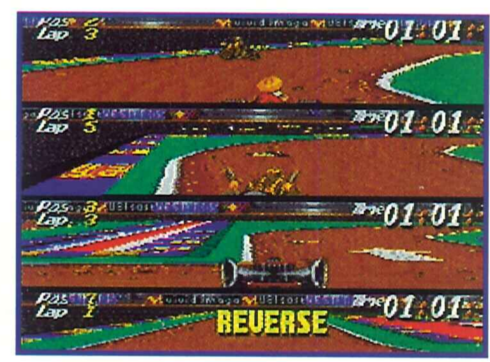
Hasta **veinticuatro circuitos** diferentes tendréis la oportunidad de recorrer **en el modo Campeonato ("Championship"),** que contará con cuatro pruebas a elegir. Pero éste no va a ser un cartucho de carreras de coches cualquiera, y en él vais a poder disfrutar de otras dos curiosísimas opciones. Por un lado tendréis la **modalidad de lucha,** en la que deberéis sacar fuera de un círculo señalado a los demás contrincantes, y por el otro **podréis jugar partidos de "futbolcar"** en dos terrenos de juego distintos: al aire libre o en pista cubierta.

Por otra parte, «Street Racer» os ofrecerá la opción de **participar uno, dos, tres y hasta cuatro jugadores simultáneos,** para lo que deberéis poseer un Tribaltap o Multitap y, por supuesto, muchos amigos dispuestos a pasar un buen rato. En esta modalidad la pantalla aparecerá dividida en cuatro zonas, con visión parcial de cada uno de vuestros vehículos y la parte del circuito en la cual os encontréis.

En cuanto al número de circuitos, **cada corredor presentará tres diferentes inspirados en sí mismos.** Así, Hodja, de raza árabe, os ofrecerá unas pistas con el sabor de las mil y una noches, Suzulu hará que corráis en la sabana africana, y la bella Surf os llevará a tierras australianas. Cada uno de estos circuitos **os sorprenderá por su colorido y originalidad,** con detalles dignos de una producción de calidad. Y para que gráficamente no falte de nada, los trazados serán un auténtico **festival de rotaciones Modo Siete.**



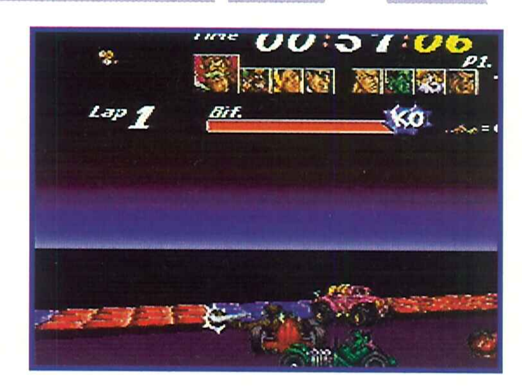





# Street RACER










Hasta cuatro jugadores simultáneos podrán disfrutar de las alocadas carreras de estos internacionales personajes, cada uno de ellos con sus propias características de conducción.

**A parte de disputar carreras, con «Street Racer» podréis participar en un torneo de lucha en coche e incluso jugar al futbolcar.**



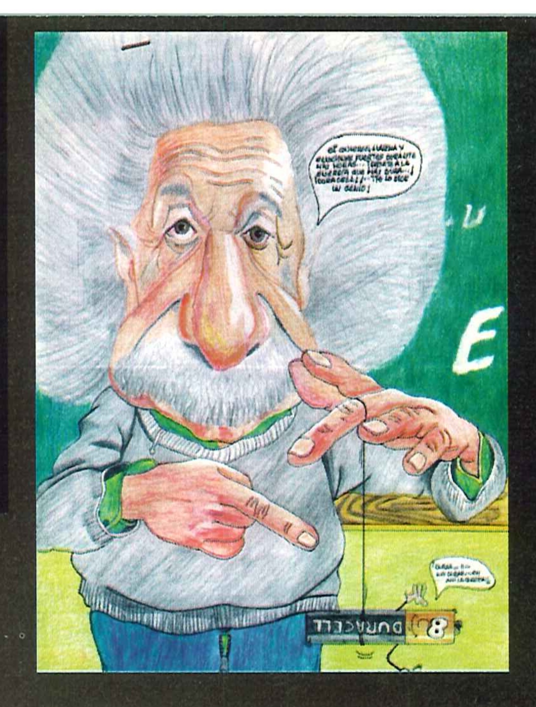
¡Jugar al fútbol en coche! Ésta es una de las sorprendentes madalidades que os ofrece «Street Racer». Aunque no podáis rematar de cabeza o hacer chilenas, disfrutaréis de lo lindo.







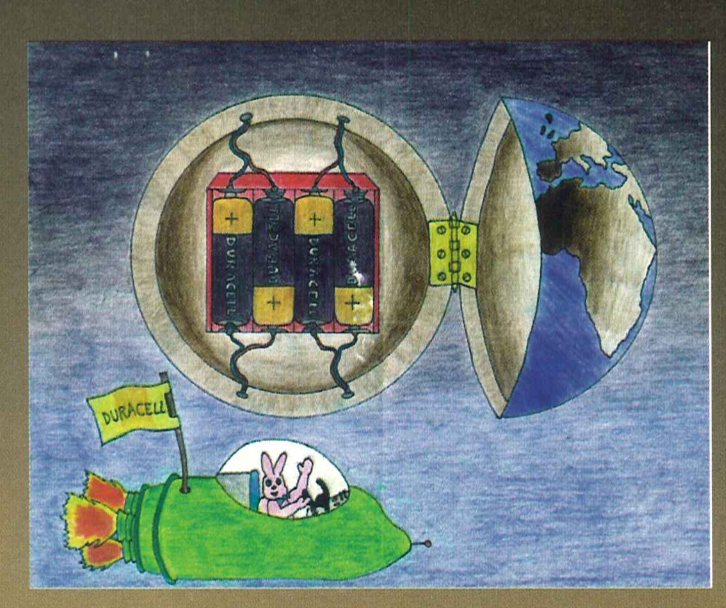
# 1er CONCURSO PUBLICITARIO DURACELL®



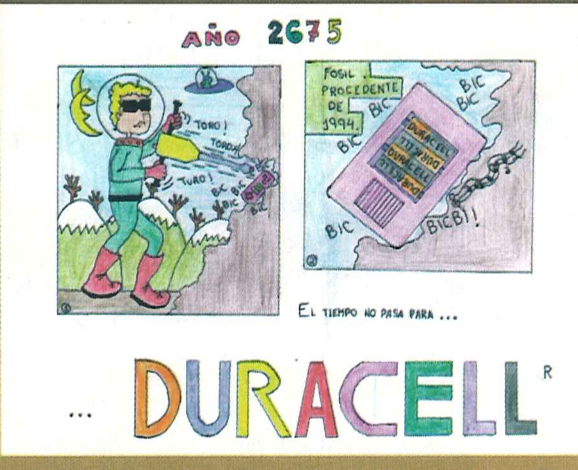
Beltrán Vega Díaz, Madrid (16 años)
¡Lo tuyo si que es genial!

## Nos lo estáis poniendo realmente difícil...

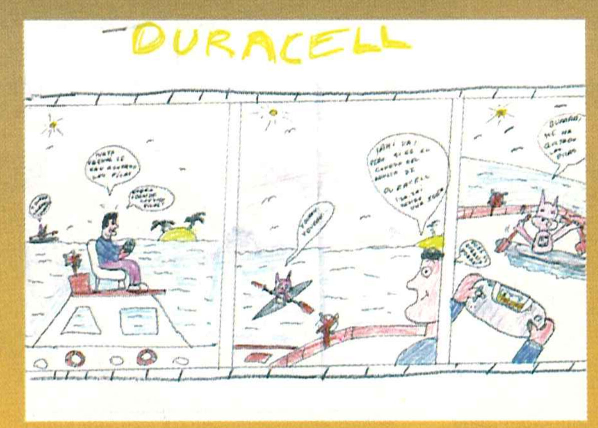
Hemos recibido cientos de ideas publicitarias y tenemos que decir que todas ellas son auténticamente geniales. De verdad, habéis conseguido sorprendernos con vuestra creatividad. Y para que comprobéis que es cierto, aquí tenéis unos cuantos finalistas. El mes que viene os ofreceremos más trabajos y los tres ganadores. Desde Duracell os agradecemos a todos vuestro esfuerzo y os damos la enhorabuena.




Victor Vera Sánchez, Palma de Mallorca (13 años)
¡Sí señor, gente como tú mueve el mundo!



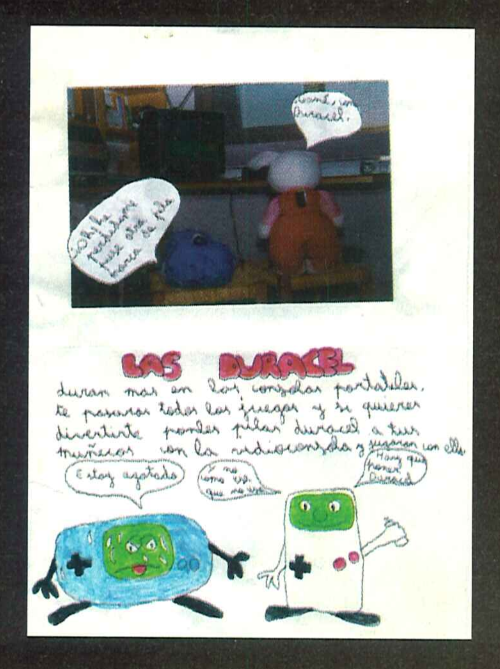

Julián Martínez Martín, Málaga (12 años)
¡Tu anuncio nos ha dejado de piedra!



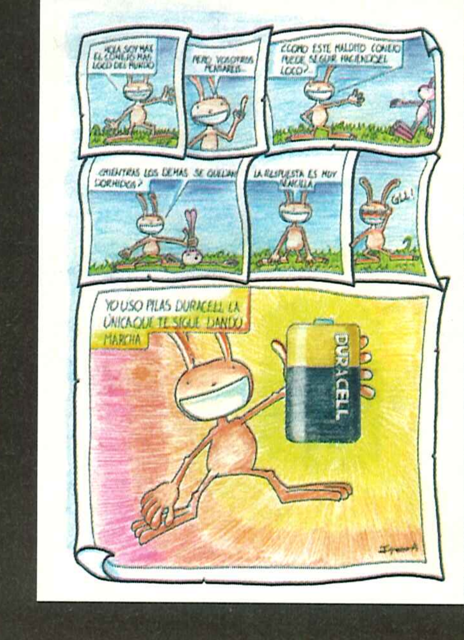

Jesús M. Díaz, Sta. Cruz de Tenerife (15 años)
¿Sabes que nuestra agencia nos propuso un anuncio casi igual?




Jorge A. Salvador Reina, Huesca (11 años)
¡Has mejorado nuestro anuncio anterior!




Manuel Mendoza, Madrid (11 años)
¡Muy buena la idea de la foto!



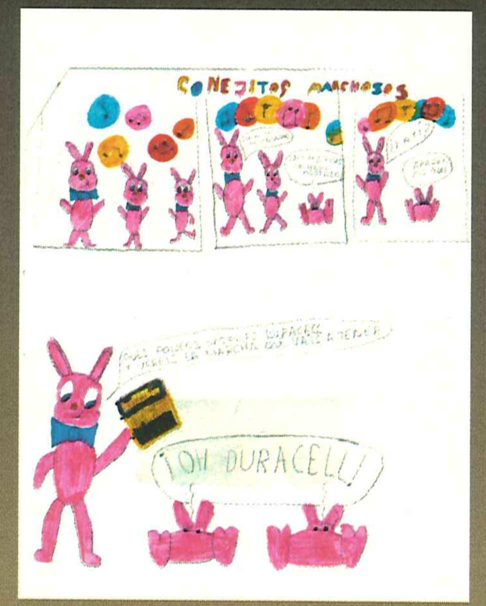

Ignacio Acosta, Sevilla (14 años)
¡Toda una locura de cómic!




Diego Castaño, Madrid (23 años)
¡Si hubiera sido un spot de TV, te habrías llevado el primer premio¡ ¡Qué pasada!



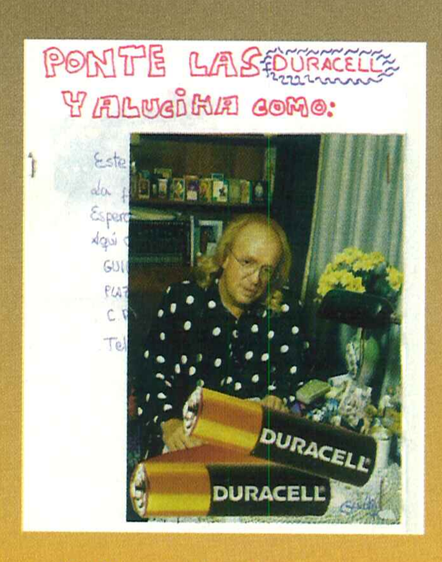

Pedro Aroca, Valencia (16 años)
¡El anuncio con más marcha!




Jesús Hernández, Sevilla (10 años)
¡Seguro que a tí no se te agotan nunca las pilas!




Jose Platero, Valencia (16 años)
¡Una pena que sólamente hubiera tres premios! ¡Buenísimo!



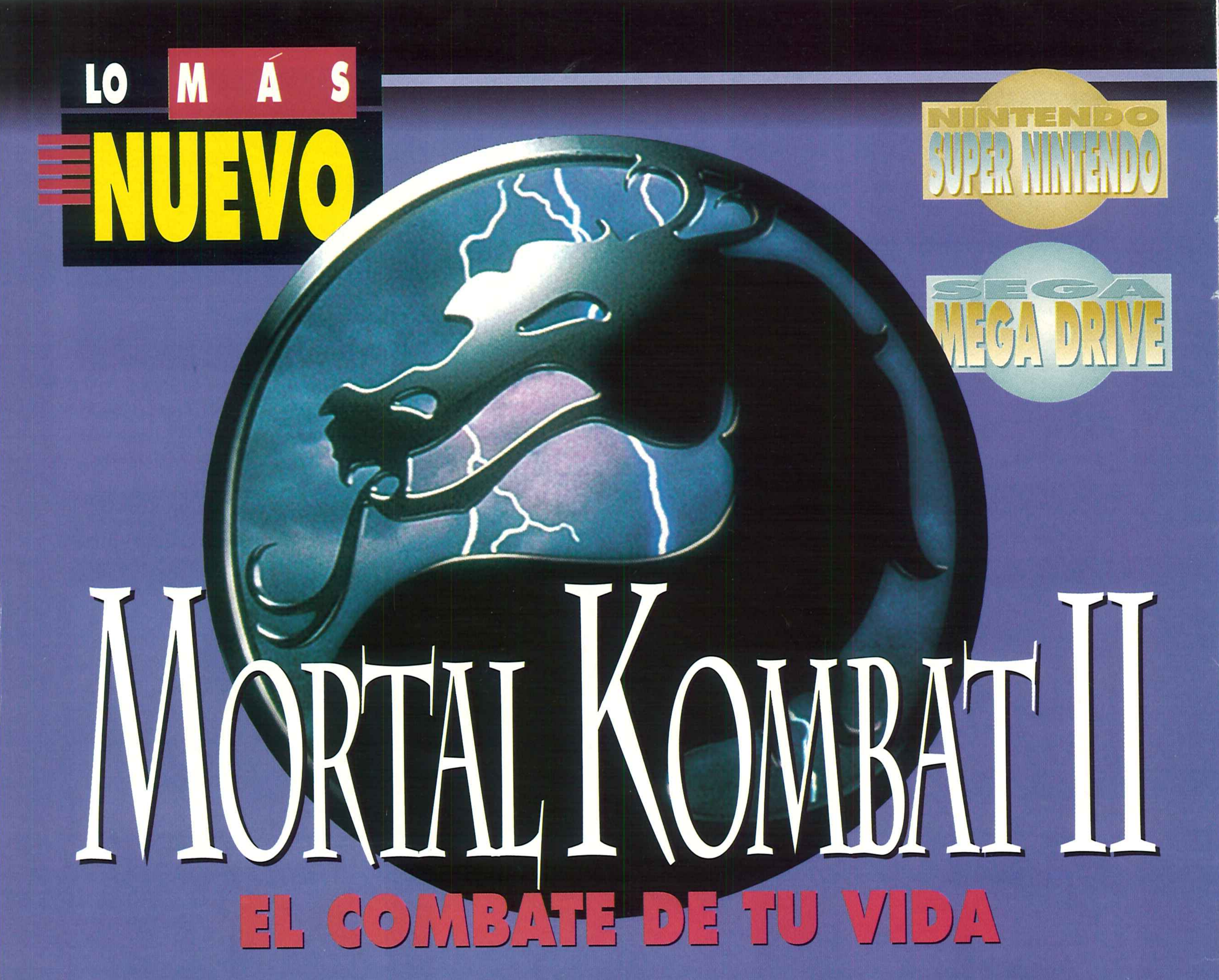

Guillermo Herráez Cubino, Salamanca (16 años)
¡Alucinante!




Gorka Zumalade, Bilbao (19 años)
¡Publicidad directa y con gran sentido del humor!




Jovi Lozano Seser, Alicante (15 años)
"Eres un pedazo de fistro"
Chiquito de la Calzá




# MORTAL KOMBAT II

## EL COMBATE DE TU VIDA

La verdad es que para cualquier compañía tiene que ser toda una gozada realizar el lanzamiento de un cartucho como éste, sabiendo que las ventas se dispararán desde el momento en que salga a la calle. «Mortal Kombat II» tiene ya el éxito asegurado, pero esta vez las cosas han cambiado con respecto a una primera parte que no convenció a todo el mundo por diversas razones (como la supresión de la sangre en la versión SN). En esta ocasión, Acclaim no ha puesto límites a la creatividad de los programadores (Probe y Sculpture Software) y el resultado final es un juego que nos ha dejado a todos absolutamente boquiabiertos.

La primera sorpresa que nos depara «MK II» proviene del aspecto gráfico. Cualquier parecido con las digitalizaciones de la primera parte es pura coincidencia. Todos los personajes han sido sometidos a un meticuloso proceso, para conseguir ese hiperrealismo que ya vimos en la versión recreativa. Si a este diseño se le añade una animación suave y perfectamente enlazada, nos encontramos con unos luchadores que parecen sacados de imágenes reales. Por otro lado, los decorados también cuentan con una realización sublime, repleta de detalles, colorido y excelentes texturas. Os aseguro que no habéis visto nada parecido en vuestras 16 bits.

Pero si alguno de vosotros todavía está preocupado por el escabroso e irritante tema de la censura, que no se preocupe, ya que todas las versiones llevan sangre, y en cantidades industriales (si se me permite la exageración). Y también hay fatalities, babalities, friendships y todos esos aspectos que son los que en realidad han hecho famoso a este juego.

Aunque quizá lo más importante de esta segunda parte de «Mortal Kombat» no se aprecie a primera vista. Tras unas cuantas partidas, os daréis cuenta de que algo ha cambiado en el desarrollo del juego: los combates presentan un mayor equilibrio, se pueden realizar combinaciones de golpes (combos) y ya no bastan las rutinas para lograr la victoria, sino que deberéis adoptar una estrategia acorde con las habilidades de cada luchador. En otras palabras, se ha aumentado la jugabilidad hasta límites insospechados, un aspecto en el que «MK» salió perdiendo en su primera versión ante su más directo rival, «SF II».

Acclaim ha completado un arcade de lucha completísimo, perfecto, en el que todos los detalles han sido cuidados al máximo. Esta vez «SF II» sí ha encontrado un rival a su medida.

# BARAKA



MD



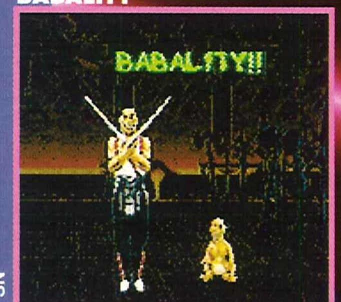
MD



MD

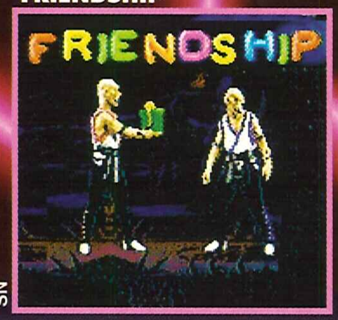
*Un monstruo de pesadilla elegido por el propio Shang Tsung para formar parte de su guardia personal. Su sanguinario estilo de lucha fascinó tanto a su amo, que no dudó en incluirlo entre sus bazas más seguras. Baraka usa las espadas de sus brazos como arma definitiva, siendo capaz de decapitar a sus contrincantes con un solo golpe. No conoce la piedad y siempre lo encontrarás entre los rivales más difíciles de batir. La mejor defensa contra él es mantenerse a distancia y lejos de sus mortales garras.*

**BABALITY**



SN

**FRIENDSHIP**



SN

**FATALITY**



SN

# KITANA










SN

*Hermana gemela de Mileena, es la asesina personal de Shao Kan. En principio todos piensan que llega al torneo con la intención de velar por los intereses de su señor, pero desde el principio ha dejado entrever otros intereses ocultos. Su principal peligro consiste en dos abanicos que maneja con mortal habilidad, pudiendo incluso degollar a sus enemigos con un solo golpe de muñeca. Su agilidad y rapidez hacen de esta luchadora un rival muy digno de tener en cuenta.*

**FATALITY**



SN



MD



MD



MD

# LO MÁS NUEVO

## JOHNNY CAGE

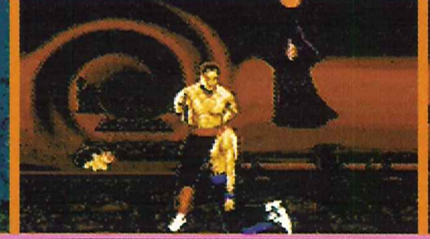
**D**esapareció del rodaje de su última película como por arte de magia. Pero en realidad siguió los pasos de su gran amigo Liu Kang para introducirse en el Outworld y participar en pos del bien y el equilibrio. Ha mejorado sus técnicas al introducir variaciones en sus golpes clásicos.

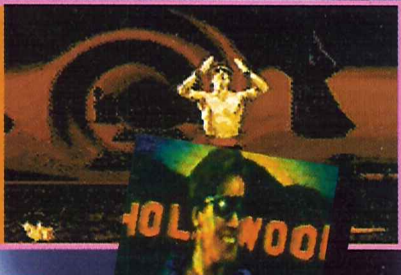


FATALITY



SN





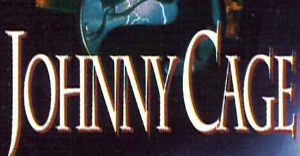


FATALITY



SN











MD





MD





MD





MD

## LIU KANG

FATALITY



SN



BABALITY





SN

FRIENDSHIP





SN

**T**ras ganar la anterior edición del torneo Shaolín, regresó a su China natal para encontrarse con su hogar destruido y su familia asesinada. Shao Kang y sus secuaces dejaron su firma en los cadáveres de los hermanos de Liu Kang. Por eso, el noble monje ha vuelto ahora con la intención de vengar a sus muertos, aplastando a todos los que se interpongan entre él y Shao Kang.

No ha introducido modificaciones en su lucha, pero sus golpes fatales han ganado en fiereza y brutalidad.





MD





MD





MD




MD



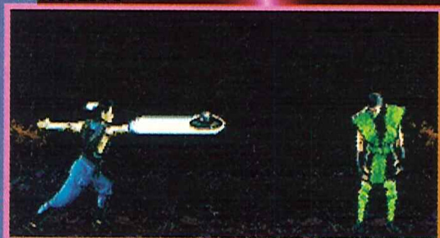

MD




MD

**FATALITY**








SN



# Kung Lao

**FATALITY**






SN

**F**ormado dentro de las murallas de un templo Shaolín, es el último descendiente del gran Kung Lao, quien fue asesinado por Goro hace quinientos años permitiendo que el torneo cayera en manos de Shang Tsung. Ésta es su oportunidad de restablecer el buen nombre de su antepasado y el orden.



# Reptile




MD




MD




**E**ra uno de los luchadores fantasma del anterior torneo Shaolín. Ahora, convertido en el guardia personal de Shang Tsung, participa en el torneo para defender a su maestro por encima de todo y de todos.

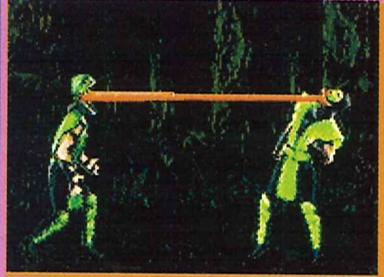
Tras su aparente forma humana, se rumorea que se esconde un horrible reptil que habitó en la Tierra hace millones de años. Su tremenda fuerza física, su variedad de golpes y su ansia de sangre hacen de Reptile un auténtico asesino que no dejará vivo a ninguno de sus rivales.

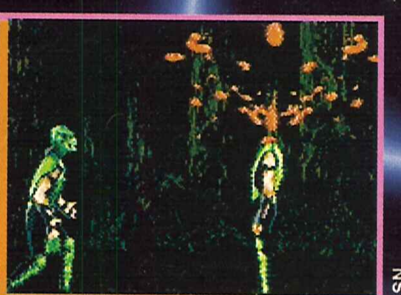
**BABALITY**




SN

**FATALITY**





SN

**FATALITY**

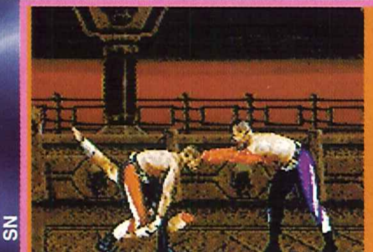




SN

# LO MÁS NUEVO

FATALITY





SN

FATALITY



SN



## JAX

**E**ra el líder del equipo de fuerzas especiales en el que actuaba la Teniente Sonya Blake. Después de recibir una llamada de socorro de Sonya, se embarcó en una misión de rescate para salvarla y al mismo tiempo atrapar al peligroso criminal Kano. Su viaje le ha conducido hasta el fantasmagórico Outworld, donde piensa que ambos han sido hechos prisioneros.

Basa todo su poder en su demoledora fuerza física, sin usar otras armas que sus puños de hierro.




MD



MD

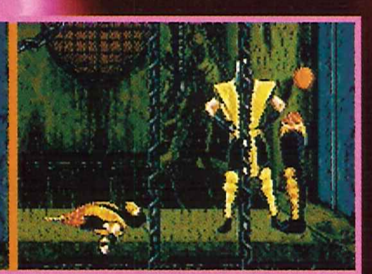


MD



MD

FATALITY

SN

FATALITY



SN



BABALITY




SN



## SCORPION

**S**corpion, el espectro reencarnado, ha entrado en el Outworld para participar en este nuevo torneo. Su objetivo es el mismo: continuar su personal venganza contra los miembros del clan Lin Kuei, que hace siglos asesinaron a su familia.

Usa antiguas técnicas ninja mejoradas por él mismo, combinadas con la oscura fuerza de los espectros. Sus golpes finales se han vuelto más sanguinarios y su aguijón nunca había picado con tanta crueldad. Un enemigo a tener en cuenta.



MD



MD



MD



MD

FATALITY

SN








FRIENDSHIP

SN




**D**espués de haber perdido el control del anterior torneo Shaolín, Shang Tsung ha traspasado el umbral del Outworld para pedirle permiso a su maestro Shao Kahn y volver a dominar las fuerzas del mal que pretenden conquistar la Tierra. Su plan es atraer a los guerreros al Outworld para que, ganen o pierdan, jamás puedan regresar a defender la Tierra. Shang Tsung es capaz de transformarse en cualquiera de los guerreros.




MD

MD




FATALITY

SN




FATALITY

SN




FATALITY

SN









**A**l igual que su hermana gemela Kitana, sirve a las ordenes de Shao Kahn. Sin embargo, sus verdaderas intenciones son también todo un misterio incluso para el propio Kahn. Mileena pasa por ser una de las luchadoras más sádicas del torneo, sobre todo en la ejecución de sus fatalities, a prueba de estómagos fuertes.
Su rapidez es similar a la de su hermana, aunque cuenta con menos recursos.




MD




MD




MD



# LO MÁS NUEVO

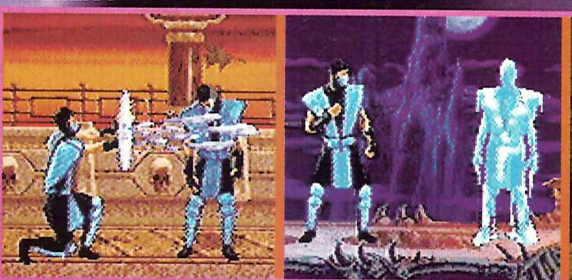


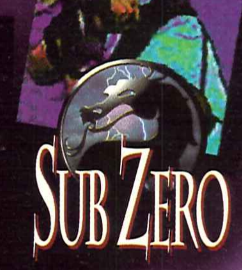
MD



MD

**FATALITY**


SN



## SUB ZERO

**S**ub-Zero es uno de los pocos que ha conseguido cruzar el umbral para participar en este nuevo reto. Sus técnicas de lucha siguen basándose en el dominio absoluto del frío y utiliza este poder para congelar a sus enemigos y destrozarles con sus certeros golpes. Poco ha variado desde su anterior torneo. Lo más novedoso es el charco de hielo que sabe crear a los pies de sus contrincantes, y sus nuevos fatalities.

**FATALITY**


SN



## SHANG TSUNG

**FRIENDSHIP**



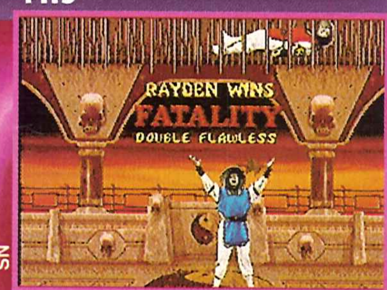
SN

**BABALITY**



SN

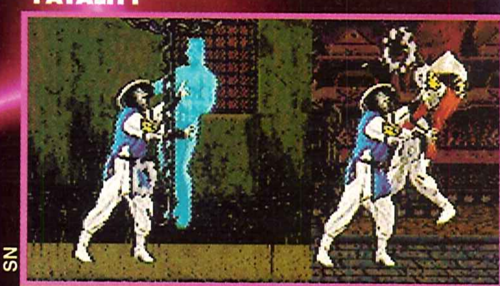
**PITS**



SN

**U**n ser eterno como Rayden no podía faltar en el torneo. Su aspecto humano no es suficiente para enmascarar todos sus poderes místicos. Actúa con precisión y rapidez, siendo capaz de desaparecer de un lugar para aparecer en otro casi al mismo tiempo. Sus técnicas de lucha se han vuelto más depuradas, mostrándose tan despiadado como siempre pero con más "suavidad". Es uno de los rivales más peligrosos del torneo, especialmente de cerca.

**FATALITY**


SN



MD



MD



MD



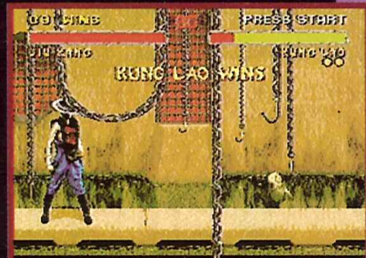

## Sencillamente, Mortal

Formidable es la palabra ideal para definir este cartucho. Formidable en los decorados, formidable en los personajes, formidable en la jugabilidad... No tiene ningún defecto, salvo, quizá, la excesiva dificultad que entrañan algunos de los golpes especiales, capaces de desesperar a cualquiera. Pero por lo demás, no queda más remedio que descubrirse. Y es que entre tanto luchador, tantas fases y tantos fabulosos escenarios, este cartucho es de los que pueden durar casi eternamente.

*Teniente Ripley*

## Pit Fataliy: lo que faltaba




Un escenario concreto, una combinación de golpes especial y un poco de habilidad, y lograrás un fatality de los de poner la carne de gallina. Si en la primera parte echasteis en falta los "Pit", ahora ya no os podéis quejar absolutamente de nada.

## Los guerreros ocultos







Hay tres luchadores secretos esperando a que encontréis la manera de batiros contra ellos. Aparecerán en momentos concretos del juego, buscando toda clase de excusas para provocaros. ¿Seréis capaces de encontrar el modo de enfrentaros a ellos?




## Esto sí es una conversión

No hay duda de que Acclaim ha apostado fuerte en esta ocasión. La conversión que ha realizado del fabuloso arcade «MK II» es genial, impresionante, casi perfecta. 24 megas han bastado para demostrar que en los 16 bits se pueden hacer virguerías como esta.

Además, ha zanjado pasadas polémicas suprimiendo totalmente la censura, y ofreciendo al usuario el juego tal y como es. Realmente, las diferencias con la primera parte son abismales.

*Lolocop*

## SUPER NINTENDO




**ARCADE**
**ACCLAIM**
**Sculpture Software**

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 12 luchadores
Niveles de Dificultad: 5
Continuaciones: 3
Megas: 24

**Gráficos — 94**
Esperad a ver estas digitalizaciones y estos escenarios llenos de detalles y color.

**Música — 89**
No aporta nada nuevo al juego, aunque ayuda a matizar y mantener el ambiente sombrío.

**Sonido FX — 91**
Los golpes, voces, gritos y lamentos son tan reales que llegan a asustar. Están a la altura del resto.

**Jugabilidad — 93**
Soberbia, aunque aprender a realizar todos los golpes, especialmente los Finish Him, lleva bastante tiempo.

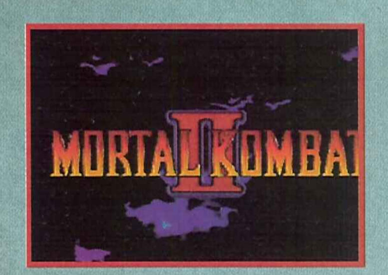
**Adicción — 94**
12 luchadores y un montón de golpes especiales no es algo que se agote a la segunda partida.

**Total — 94**
La enorme calidad técnica del cartucho se conjuga con una jugabilidad envidiable y una gran variedad de golpes. Deslumbrante.

### Lo Mejor
- Gráficamente perfecto, desde los personajes hasta el scroll.
- Modo Gore desde el primer momento.
- Los doce personajes.

### Lo Peor
- La dificultad de algunos golpes.

## MEGA DRIVE




**ARCADE**
**ACCLAIM**
**Sculpture Software**

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 12 luchadores
Niveles de Dificultad: 5
Continuaciones: 3
Megas: 24

**Gráficos — 93**
Excelentes digitalizaciones, animación bestial y unos escenarios de lujo. Casi parece real.

**Música — 89**
Reitera los tintes dramáticos de todo el juego. Bien escogida, aunque algo repetitiva.

**Sonido FX — 89**
Bastante mejorado con respecto a la primera parte, con especial mención a las voces digitalizadas.

**Jugabilidad — 93**
Se ha mejorado notablemente con respecto a la primera versión. Es uno de sus puntos fuertes.

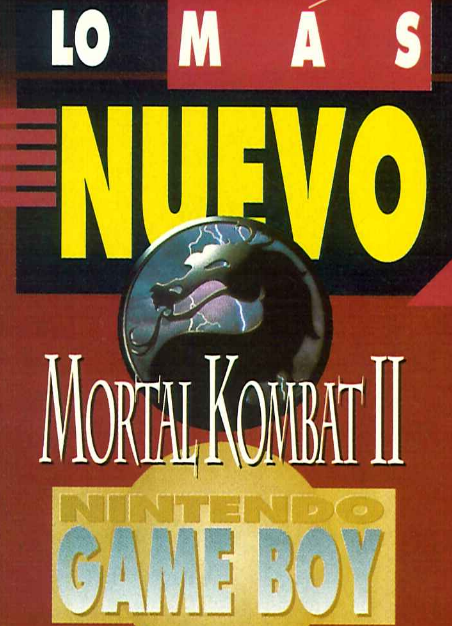
**Adicción — 94**
12 personajes dan mucho de sí, y la mejora general de todo el juego mantiene vivo el interés.

**Total — 94**
Probe ha marcado un hito con este juego. La increíble calidad técnica y la genial jugabilidad le convierten en una obra maestra.

### Lo Mejor
- Todo el apartado gráfico.
- La inclusión de nuevos personajes.
- El aumento de la jugabilidad.

### Lo Peor
- Del sonido se podía esperar algo más.
- No es nada fácil realizar los fatalities.

# LO MÁS NUEVO

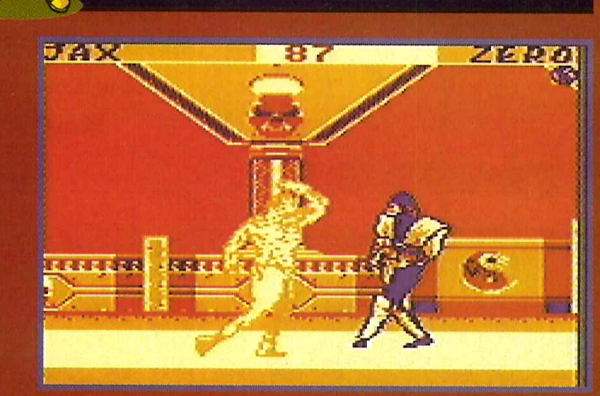



## Calidad en versión portátil

Probe ha tocado techo en Game Boy con este juego. El tamaño de los personajes es para quedarse boquiabierto, al igual que con el resto de los aspectos técnicos. También es destacable su enorme jugabilidad, sobre todo en lo referente a la ejecución de los golpes, sorprendentemente sencilla a pesar de contar con tan solo tres botones (contando con Start ). Los ocho personajes completan un excelente repertorio, demostrando que en Game Boy se pueden hacer buenos juegos de lucha.

*Lolocop*



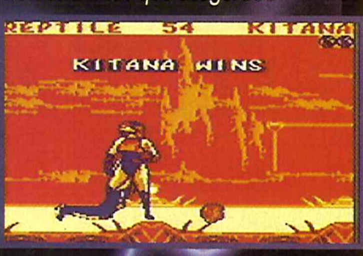

### Movimientos finales

*Aunque la sangre no aparece por evidentes razones de colorido (o al menos no se aprecia con nitidez), están presentes los fatalities y babalities, con lo que la diversión está más que asegurada.*



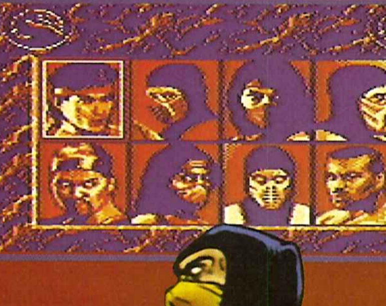









**Este cartucho muestra que también se pueden hacer buenos juegos de lucha en GB.**










## GAME BOY




**ARCADE**
**Acclaim**
**Probe**

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas:1
Nº de fases: 8 luchadores
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 3
Megas: 4

### Gráficos — 92
De lo mejor que se ha visto en esta portátil. Personajes de gran tamaño y excelentes movimientos.

### Música — 85
Melodías similares al resto de las versiones, aunque con las obvias diferencias en la calidad de sonido.

### Sonido FX — 83
Dentro de las posibilidades de la portátil de Nintendo, se ha realizado un buen trabajo.

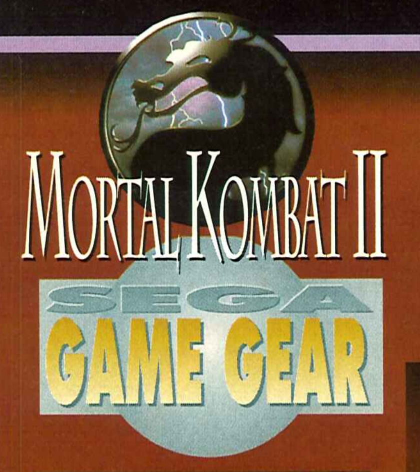
### Jugabilidad — 93
Altísima, gracias a la facilidad de ejecución de los golpes y a las virtudes ya comentadas.

### Adicción — 91
Además de los ocho luchadores, existe la posibilidad de participar dos jugadores con adaptador.

### Total — 91
Junto con «Zelda» y las aventuras de Mario, el mejor juego que se ha creado para Game Boy con diferencia.

### Lo Mejor
- Todo el apartado gráfico.
- La posibilidad de participar dos jugadores con el adaptador Game Link.

### Lo Peor
- Tan solo la irregularidad en los efectos de sonido.









## Movimientos finales

*En esta versión se han incluido casi todos los elementos "agresivos" que contienen las versiones de 16 bits. Hay sangre (y fatalities) y podéis estar seguros de que son tan impresionantes como en las versiones "mayores".*




## Un lujo para Game Gear

***E**l juego de Game Gear es, quizá, lo mejor que hemos visto en esta consola en mucho tiempo. Gráficamente se ha realizado un trabajo sublime. Todos los personajes están bien digitalizados (salvando las distancias con los 16 bits) y el colorido y las animaciones son de lujo.*

*Obviamente la Game Gear no puede cargar con los 12 personajes del original «MK II» y el repertorio se ha visto reducido a 8, pero os aseguro que son más que suficientes, teniendo en cuenta su enorme jugabilidad.*

*Lolocop*

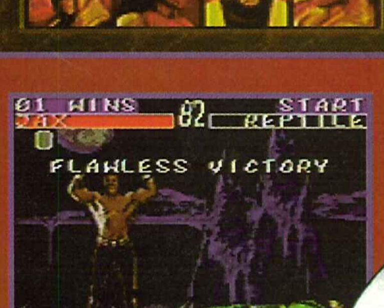


*Éstos son los ocho protagonistas del juego (más los jefes finales). Una mezcla de nuevos y antiguos luchadores para llenar de acción vuestra Game Gear.*



**A pesar de las lógicas limitaciones que conlleva la consola portátil, esta versión posee un auténtico abanico de virrtudes.**












## GAME GEAR




**ARCADE**
**ACCLAIM**
**Probe**

**Nº jugadores: 1 ó 2**
**Vidas: 1**
**Nº de fases: 8 luchadores**
**Niveles de Dificultad: 3**
**Continuaciones: 3**
**Megas: 4**

### Gráficos — 94
Los mejores gráficos que han aparecido en Game Gear, sobre todo en lo referente a los personajes.

### Música — 85
No difiere mucho del resto de las versiones, pero resulta más repetitiva que en Mega Drive.

### Sonido FX — 85
Raya a un buen nivel, pero tal vez se podía esperar algo más. Aun así, no desentona con el juego.

### Jugabilidad — 92
Pese a contar con tan solo dos botones, es similar a la de la versión de 16 bits. Y tiene un fácil manejo.

### Adicción — 91
Los amantes de la lucha van a gozar de lo lindo con este cartucho. Aquí hay juego para rato.

### Total — 92
Probe nos ha sorprendido con esta fantástica versión. El juego esperado por los usuarios de Game Gear durante mucho tiempo.

### Lo Mejor
- Los gráficos de los personajes son geniales.
- Su excelente repertorio de luchadores.

### Lo Peor
- Que sólo cuente con dos escenarios a elegir.

# IGUAL, PERO DIFERENTE

Sonic ha vuelto a la carga. Y lo hace trayéndonos un cartucho que da mucho de lo mismo, pero que al mismo tiempo sabe aplicar una idea original y brillante: rescatar de la estantería los primeros cartuchos del erizo azul.

Sin adelantarnos a los acontecimientos, lo mejor sería empezar por el 3 de marzo, fecha en la que se lanzó «Sonic 3» al mercado. El revuelo que se montó con el cartucho alcanzó su punto culminante cuando empezaron a circular rumores sobre una edición especial que incorporaría más niveles. Todos estuvimos a la expectativa sin que Sega soltara prenda, hasta hace apenas un par de meses. Sólo se dio un título: «Sonic & Knuckles», pero con ese nombre ya se podía especular con la posibilidad de que fuera ese famoso y esperado «Sonic 3 Plus».

En realidad, «Sonic & Knuckles» no tiene nada que ver con «Sonic 3», salvo en lo referente a los protagonistas y la mecánica de juego. Sigue siendo un «Sonic» y se podía haber titulado, sin problema alguno, «Sonic 4». La razón es que no se trata más que de un calco de los anteriores cartuchos, con una innegable ►












*La velocidad, una de las clásicas habilidades de Sonic, sigue siendo una constante en este cartucho tan lleno de rampas, rizos y loopings como todos los demás.*




*Entre otras cosas, Knuckles tiene una fabulosa facilidad para trepar por las paredes. Esta característica es la que más novedades puede aportar a sus viejos cartuchos.*



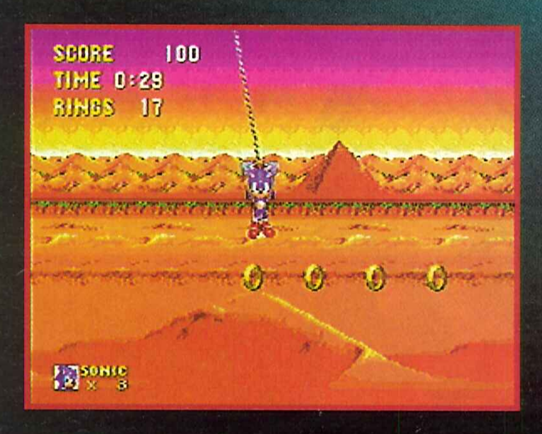

*Todo tipo de medios de transporte van haciendo avanzar a los dos populares protagonistas de este cartucho por las situaciones más extrañas que hayáis visto nunca.*

# SONIC & KNUCKLES




**Ya podéis ir rescatando del armario los pasados Sonics, porque este cartucho os permite disfrutar de ellos con jugosas novedades.**















Los enemigos finales y sus distintas formas de aparición son otra de las mejoras del juego. Robotnik se ha vuelto más original y ha ganado en cuanto a movilidad, resultando menos "robótico".

## Los bonus del 3

*Las fases de bonus son iguales a las de «Sonic 3» y se basan en recoger bolas azules evitando las rojas. También hacen su aparición unas bolas amarillas que catapultan hacia adelante al jugador. No hay Esmeralda del Caos, pero si conseguís un Perfect, lograréis dos jugosas continuaciones.*











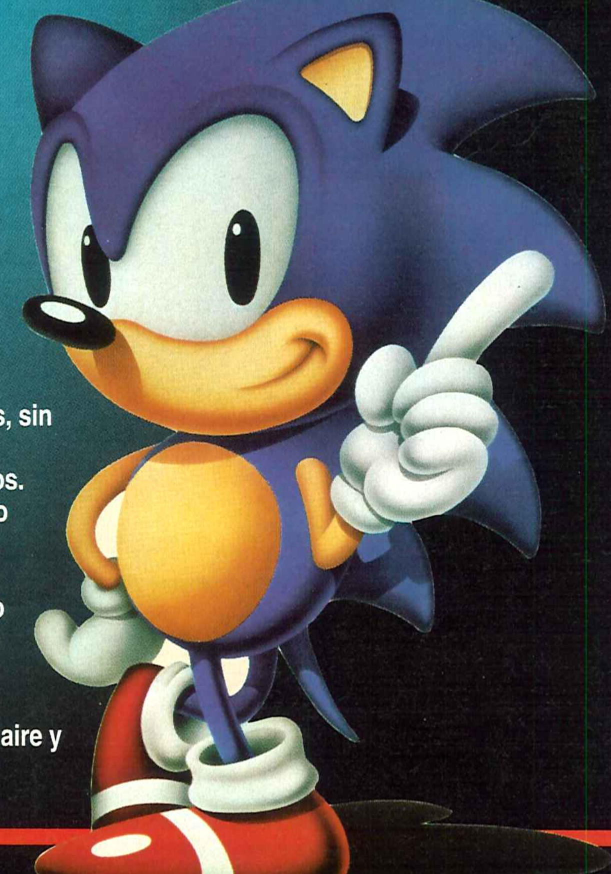


Los decorados de este cartucho han evolucionado con respecto a los otros «Sonic» y algunas fases son notoriamente diferentes, aunque no se ha evitado la reiteración de situaciones similares.

## Más monitores



*Aunque en la pantalla sólo aparezcan tres monitores, el juego esconde muchos más, tantos como tenía el «Sonic 3».*
*Los poderes que ganó Sonic en su anterior aventura (convertirse en bola de fuego y en un imán que atrae los anillos) se mantienen aquí y son compartidos por Knuckles. Igual que antes, sirven de escudo ante un impacto.*



**mejoría en todo lo que concierne a su aspecto gráfico. Aunque, como ya decimos, sin muchos cambios. Al fin y al cabo, este cartucho sólo contiene cuatro fases con dos niveles por fase. Y en tan poco espacio tampoco se pueden hacer demasiados cambios.**

**Pero lo importante de «Sonic & Knuckles» no está en el juego en sí, sino en el campo de posibilidades que abre por el hecho de llevar una ranura en la parte superior de su carcasa de plástico. Y es que esa ranura es la clave de este nuevo Sonic. Introduciendo en ella cualquiera de los otros «Sonic», descubriréis un cartucho nuevo con una nueva estrella: Knuckles. De este modo las posibilidades del juego aumentan considerablemente, de tal manera que no sólo tendréis la oportunidad de disfrutar de un nuevo Sonic tan pletórico de velocidad y calidad como siempre, sino que además podréis redescubrir los antiguos recorriendo sus conocidos mapeados con un nuevo aire y un nuevo personaje capaz de muchas más cosas que el erizo azul.**











## Knuckles

El nuevo compañero de Sonic, aparte de ser rosa, tiene algunas habilidades que dejan desconcertado al erizo azul.
Por ejemplo, pulsando uno de los botones de salto cerca de una pared, Knuckles se agarrará y trepará por ella. Ahora, que si salta y mantenéis pulsado el botón, el equidna (marsupial australiano) planeará hasta llegar al suelo.






En el bosque hay algunas plantas pegajosas que pueden jugar una mala pasada a vuestro héroe si se queda pegado a ellas. La única manera de liberarse es poniendo a tope el turbo.

## Con todo y con eso

Como juego en sí, «Sonic & Knuckles» no aporta nada nuevo a la serie Sonic. Resulta tan divertido como siempre, más bonito, igual de rápido, con más Robotniks... Vamos, otro Sonic más. Las buenas cualidades del cartucho se pierden entre las buenas calidades de todos los demás.

Sin embargo, éste tiene una característica muy especial que lo hace altamente recomendable: la posibilidad de conectarle los otros cartuchos de la serie. De este modo, los que se inicien con Sonic tendrán en el cartucho todo lo bueno del héroe azul (menos opciones) y los que ya hayan disfrutado de él, descubrirán que sus viejos juegos pueden convertirse otra vez en nuevos.

*Teniente Ripley*










## Otros bonus

Cuando toquéis un poste de retorno con más de treinta anillos, entraréis en una fase de bonus nueva. La historia consiste en rebotar y meter al personaje en la máquina tragaperras, con la esperanza de que coincidan las tres figuras.

# LO MÁS NUEVO





**Sonic no va a tener el menor reparo en compartir protagonismo con su "gran amigo" Knuckles, incluso el de sus anteriores aventuras.**





➤ Y tampoco hay mucho más que decir. «Sonic & Knuckles» se limita, como juego, a recoger e imitar lo que ya había hecho en solitario la estrella azul de Sega. El juego es corto, sólo cuatro fases, y tiene las cosas que ya sabéis: fases de bonus escondidas, anillos, Robotniks, velocidad, extraños transportes... No añade nada nuevo y ni siquiera tiene una simple opción de dos jugadores.

Lo verdaderamente importante y lo que le hace recomendable, son sus posibilidades de modernizar esos cartuchos que todos tenemos y que ya nos hemos cansado de jugar (y terminar) una y otra vez. Ésta es la originalidad de «Sonic & Knuckles» y no se le pueden buscar más alabanzas.




## + SONIC 2

*Lo primero que descubriréis es que la pantalla de presentación de «Sonic 2» ha sido ocupada por Knuckles. Después, con el equidna de protagonista, el juego será nuevo otra vez.*

*Las habilidades de Knuckles, especialmente su facultad para trepar, harán posible el cambio, descubriendo nuevas zonas inaccesibles para el veloz Sonic.*

*Aunque en esencia el juego no varíe en exceso, el nuevo personaje y las sorpresas que depara ya suponen un gran aliciente para rescatarlo de la estantería donde lo teníais olvidado.*



















## + SONIC 3

Aún no habréis tenido tiempo de cansaros de «Sonic 3», pero posiblemente ya os lo hayáis acabado con Sonic, con Tails y con los dos a la vez.

Probad ahora a recuperar las Esmeraldas con Knuckles. «Sonic 3» ya tenía previsto la aparición del «Sonic & Knuckles», así que las sorpresas y los nuevos caminos serán mucho más abundantes y originales aquí que en la segunda aventura de Sonic.

No dudéis en experimentar todos y cada uno de los caminos posibles y acordaos de aprovechar las nuevas habilidades del protagonista.











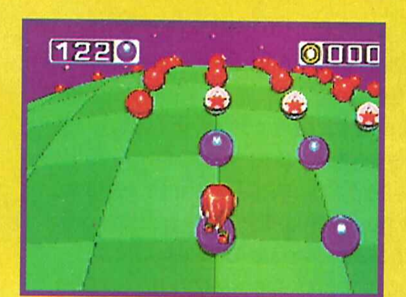




























**PLATAFORMAS**
**SEGA**
**Sega**

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 4
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 0
Megas: 18

### Gráficos — 90
Bastante mejorados con respecto a otras versiones, sobre todo en cuanto a color y originalidad.

### Música — 86
Las melodías de siempre se acaban haciendo pesadas, pese a la gran calidad que atesoran.

### Sonido FX — 87
No han variado mucho desde los primeros tiempos, simplemente se han añadido los justos.

### Jugabilidad — 90
Los dos personajes se mueven con soltura en un juego que lleva el sello de la casa.

### Adicción — 91
Es más bonito y difícil que los anteriores. Pero lo verdaderamente bueno es redescubrir viejos Sonics.

### Total — 89
Un muy buen Sonic que presenta los inconvenientes de no tener opciones de juego propias y tan sólo cuatro fases.

### Lo Mejor
- Que nos permita sacar aún más diversión de nuestros antíguos Sonics.
- La mejoría en el aspecto gráfico y en cuanto a variación de escenarios.

### Lo Peor
- Que sólo puedas jugar cuatro fases si no tienes otros cartuchos de Sonic.

# Stunt Race FX

## EL GENUINO SABOR DEL ESPECTÁCULO





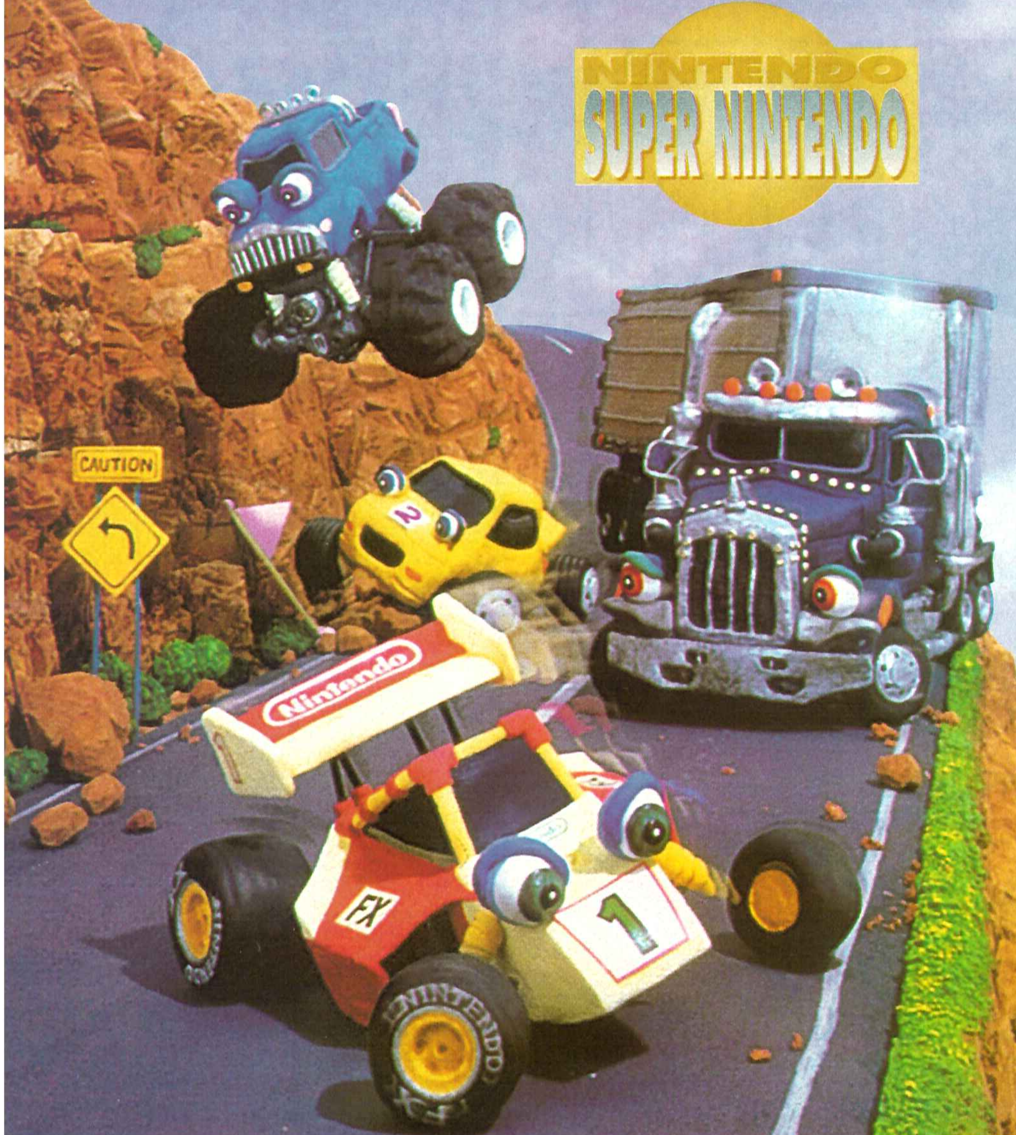








NINTENDO SUPER NINTENDO




Hace más o menos un año, «Star Wing» revolucionó el mundo de las consolas. No por llevar un chip, eso ya lo habían hecho antes juegos como «S.M.B 3» de NES para potenciar el color, sino porque ese chip permitía a una consola manejar polígonos con una soltura que sólo se había visto en ordenadores. Así, «Star Wing», Argonaut y su FX abrieron un amplio campo de posibilidades, donde los polígonos y la realidad en tres dimensiones eran protagonistas. Y ha habido que esperar más de un año para que una nueva generación de chips y la reprogramación del indiscutible Sr Miyamoto hiciera posible que «Stunt Race FX», segunda criatura del FX, viera la luz.

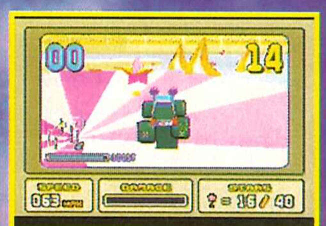
Se especuló mucho sobre cómo sería el juego, pero pocos han acertado. No tiene nada que ver con otros cartuchos de coches. Se le podría encontrar un lejano parentesco con «Mario Kart» en cuanto a sorpresas, jugabilidad y diversión. Pero no es «Mario Kart» ni, perdón por la comparación, «Virtua Racing». «Stunt Race» no plantea un juego totalmente fantástico como «Mario Kart», ni una simulación precisa como «Virtua Racing», sino que combina ambas soluciones en una mecánica perfecta.

Los cuatro vehículos del juego (sin contar el trailer de los bonus) resultan un híbrido entre una realidad que tiene en cuenta hasta la aerodinámica y una ►

## 4WD: el mejor para todos los terrenos



ESTRUCTURA : Fuerte.
ACELERACIÓN: Rápida.
VEL. MÁXIMA: 150 km/h.
DIRECCIÓN: Pesada.
AGARRE: Alto.





Posee unas enormes ruedas que se adhieren a la carretera facilitando el control. Pese a no tener gran velocidad punta, su poderoso motor le hace reaccionar rápidamente tras un choque. Además, su resistencia y su facilidad para "trepar" le convierten en ideal para las pruebas del Stunt Trax y para conductores principiantes.

## 2WD: velocidad y mucho equilibrio



ESTRUCTURA: Media.
ACELERACIÓN: Buena.
VEL. MAXIMA: 210 Km/h.
DIRECCIÓN: ———
AGARRE: Alto.





Tras pilotar los otros vehículos, el 2WD parece incontrolable, aunque todo es cuestión de práctica. Una buena aceleración, gran velocidad y su escurridizo diseño le hacen perfecto para dejar sentado a cualquier rival. Por desgracia, sólo podrás disfrutar del 2WD en el modo Free Trax hasta que completes el nivel Master de Speed Trax.







## Convidados de piedra







«Stunt Race FX» está lleno de sorpresas. Algunas no sirven más que para poner una nota de distinción en el programa y, de paso, hacer que te salgas en las curvas. Y es que no hay quien resista la tentación de quedarse mirando a un enorme monstruo que sale del lago para meter la cabeza en la pista, un jumbo raseando sobre tu coche e incluso un escuadrón de Star Wing. A ver cuántos descubres.
















fantasía en la que las ruedas se dislocan del coche cuando se toma una curva a demasiada velocidad. Y es que la simpatía no está reñida con las leyes de la mecánica. De hecho, los buenos pilotos encontrarán detalles de conducción propios de un auténtico simulador.

En fin, «Stunt Race» es uno de esos juegos que se van descubriendo partida a partida y que cuanto más se juegan más entusiasman. Y es que son cuatro coches distintos que aprender a explotar, cuatro modos de juego vibrantes, fases escondidas, protagonistas sorpresa, humor, simpatía, carisma y velocidad. Es difícil que te puedas llegar a cansar de él.

## CUPÉ: rápido pero seguro

*ESTRUCTURA: Media.*
*ACELERACIÓN: Media.*
*VEL. MÁXIMA: 180 Km/h.*
*DIRECCIÓN: Media.*
*AGARRE: Bajo.*

*El Cupé es el equilibrio perfecto entre velocidad y resistencia. Un motor rápido le permite alcanzar velocidades muy elevadas con una resistencia bastante alta. Su sensible dirección posibilita maniobras ágiles, menos pesadas que las del 4WD y menos arriesgadas que las del F-Type. Reacciona con rapidez y además no consume demasiado pronto la barra de Boost (inyección).*







## F-TYPE: el vértigo sobre ruedas

*ESTRUCTURA: Débil.*
*ACELERACIÓN: Lenta.*
*VEL. MAXIMA: 210 Km/h.*
*DIRECCIÓN: Ligera.*
*AGARRE: Medio.*



*Una vez que adquiere velocidad, su aerodinámica le mantiene pegado al suelo. Responde con agilidad a las órdenes del pad, girando con "demasiada" rapidez. Su débil carrocería no soporta demasiados impactos, lo que no le hace recomendable para pilotos inexpertos, ni en circuitos con saltos, ni en el Stunt Trax.*


















## Contra viento y marea

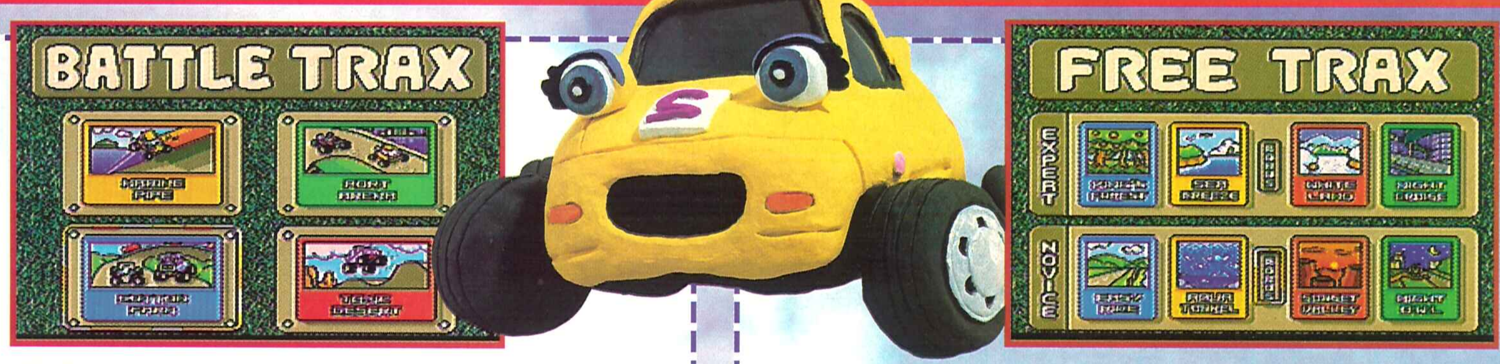
*Consta de tres categorías con cuatro circuitos cada una. La categoría Master no está disponible hasta que hayas completado con éxito la Expert. Para clasificarte debes llegar a la meta entre los tres primeros, después de completar tres vueltas.*

*A lo largo del circuito vas a encontrar joyas que restauran tu barra de daños y la de inyección. Una caída, quedar fuera de tiempo o llegar al límite de daños supone la descalificación inmediata.*



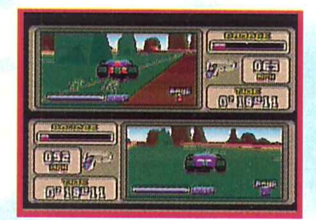










## Dos mejor que uno

*Esta modalidad de dos jugadores simultáneos presenta cuatro circuitos con diversas características (rápidos, de habilidad, resistencia...). Puedes seleccionar cualquiera de ellos, así como el vehículo que más te guste (salvo la moto si no has superado el Master Speed Trax).*

*En esta opción no hay "joyas" para recuperar la inyección y los daños. La inyección se va recargando sola, y siempre lo hace más rápidamente en el vehículo peor clasificado. Después de completar las tres vueltas, ambos contendientes podrán cambiar de vehículo y de circuito si lo desean.*

## Donde sólo el crono cuenta

*Sólo puedes seleccionar esta modalidad una vez hayas completado alguno de los niveles de Speed Trax. Además, debes hacerlo siempre en el nivel que hayas superado, eso sí, eligiendo cualquiera de sus circuitos, incluso el de bonus.*

*En esta modalidad no hay coches ni tiempo límite. Simplemente, hay que completar tres vueltas al circuito intentando que tu marca se sitúe en la pantalla de records entre las tres primeras. Los mejores tiempos se graban automáticamente en la memoria del cartucho.*

*Al principio sólo cuentas con la posibilidad de usar el 2WD, pero en cambio tienes acceso a las fases de bonus, con su perspectiva característica, aunque sin manejar el trailer.*






## Para pilotos acrobáticos

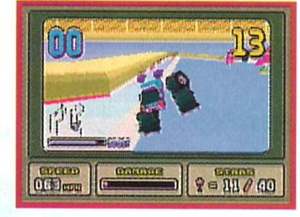
*Los circuitos de Stunt Trax están pensados para que saques el máximo rendimiento a tu vehículo. En ellos te encontrarás saltos, agua, arena, hielo... Puedes jugar con cualquier coche (preferentemente el 4WD) y tu objetivo consiste en abatir el máximo número de estrellas y completar el trazado en el tiempo límite. Además, cada circuito se compone de cuatro áreas separadas por puertas, de tal modo que atravesar puertas y abatir estrellas añaden tiempo extra a tu marcador. Eso sí, cuando hayas traspasado una puerta ya no puedes volver atrás.*

*Los tres mejores recorridos aparecerán reflejados en la tabla de records, teniéndose en cuenta el número de estrellas acumuladas y el tiempo logrado.*






Un auto con poco cuerpo corre el riesgo de acabar deshecho.



Mantener el equilibrio sobre los obstáculos resulta fundamental.



La caja del trailer es el punto de partida de cada carrera.



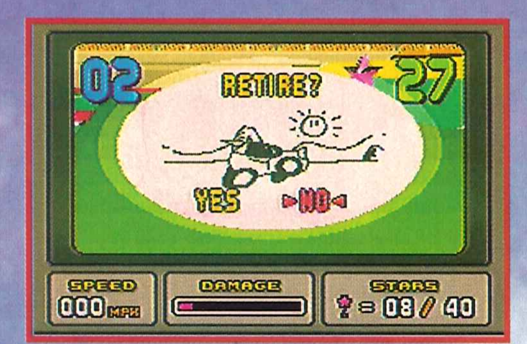
Cuando completas la categoría Master de Speed Trax aparece una nueva opción que te permite manejar coches de radio control.








# LO MÁS NUEVO




*Cuando ya lo veas todo perdido, no tengas posibilidad de batir records y quieras acabar la partida, sólo tienes que presionar start y disfrutar de esta divertida pantalla.*

## La revolución geométrica

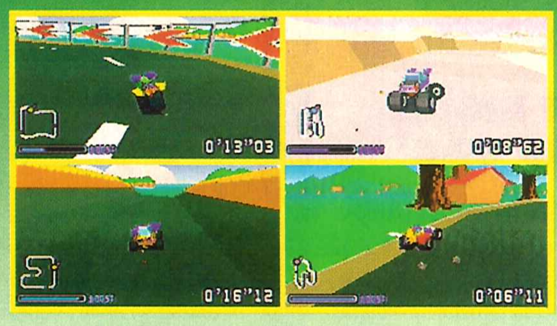
**Este «Stunt Race» es una fuente inagotable de sorpresas. La primera vez que lo probé no me pareció nada del otro mundo, e incluso le encontré defectos. Ahora, después de haber disfrutado largo y tendido de sus opciones, circuitos y vehículos, no tengo más remedio que reconocer que me había equivocado.**

**He alucinado viendo volar un dirigible sobre mi 4x4 o saltar a un delfín sobre el Cupé, pero me ha entusiasmado más todavía descubrir que no puedo dejar de pensar en la mejor manera de conseguir "perfect" en "Rock Fiel" de Stunt Trax. Ahora, si me perdonáis, tengo el juego en pausa...**

***Teniente Ripley***

## Tres cámaras, tres juegos

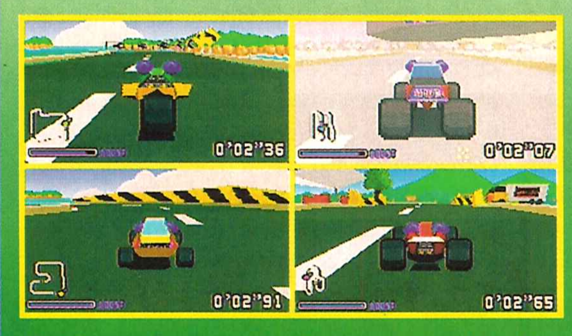
*El juego permite tres ángulos distintos de visión para adaptarse a las limitaciones y exigencias de cada piloto. Se pueden modificar en cualquier momento de la carrera.*



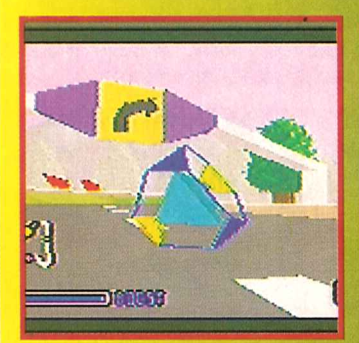

***Vista aérea:*** *Es la más cómoda para empezar a jugar. Se pierden detalles del coche y las acciones resultan menos impresionantes, pero permite anticiparse a las dificultades.*




***Vista frontal:*** *Desde dentro de la cabina todo se ve distinto. El juego se vuelve tremendamente rápido y la espectacularidad de cada acción da escalofríos. Eso sí, sólo para especialistas.*




***Vista trasera:*** *Esta perspectiva te sitúa muy cerca del coche y casi encima del circuito. Es más espectacular que la vista aérea, pero resulta más difícil prevenir los obstáculos.*





## Las joyas de la Corona

*En todos los circuitos de Speed Trax puedes encontrarte joyas como éstas. Su finalidad es ponerte las cosas más fáciles, ya que las azules recargan tu barra de inyección permitiéndote acelerar a tope, y las rosas reducen los daños sufridos en el vehículo.*

**SUPER NINTENDO**




**DEPORTIVO**
**NINTENDO**
**Argonaut/Nintendo**
**Nº jugadores: 1 ó 2**
**Vidas: 3**
**Nº de fases: 4 modos**
**Niveles de Dificultad: 4 coches**
**Continuaciones: Grabar**
**Megas: 8**

### Gráficos — 95
256 colores en pantalla, una sensación de velocidad genial, decenas de detalles, suavidad a tope...

### Música — 92
Melodías simpáticas y de gran calidad, aunque dentro de cada modalidad se asemejan bastante.

### Sonido FX — 94
Rugido de motores, claxon, choques... cada escena, momento y situación tiene su magistral sonido.

### Jugabilidad — 95
Cuesta hacerse con los controles, pero con algo de práctica disfrutaréis a tope de sus completas opciones.

### Adicción — 96
Es el punto fuerte de un cartucho que cuando pica es imposible soltar. No dejará de sorprenderos.

### Total — 95
Un cartucho que se hace más atractivo cada vez que se juega. Si le unís una técnica envidiable, resulta un juego imprescindible.

### Lo Mejor
- **La adicción que sabe provocar.**
- **La velocidad que pueden alcanzar los coches, sobre todo en la vista interior.**
- **Las sorpresas que puedes encontrar.**

### Lo Peor
- **El Cupé carece de los detalles que poseen los otros vehículos.**
- **No poder manejar el trailer más que en las fases de bonus.**

Empezaron a jugar con Super Metroid en 1994.

**PALOMA GOMEZ**
Nunca ha besado a un chico. Pero ha tenido sensaciones increíbles.

**MARTA GUTIERREZ**
No se presentó al examen de Selectividad. Pero sabe lo que es bueno.

**ALICIA LOPEZ**
Nunca ha sido invitada a una fiesta. Pero se lo ha pasado como si hubiera ido.

# AÑO 2050, TODAVIA ESTAN EN ELLO.

No pierdas ni un segundo. Empieza cuanto antes con Super Metroid, porque sus 24 Megas le convierten en el juego más largo editado hasta el momento para Super Nintendo. Aunque si lo prefieres, tienes una versión para tu portátil: Metroid II. Estás tardando mucho, deja de leer este anuncio y ponte manos a la obra.

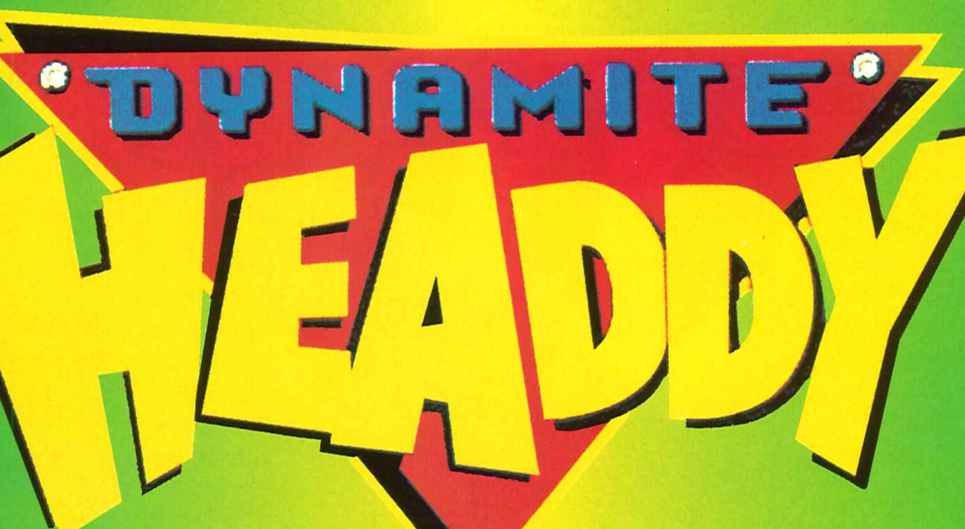
SUPER METROID
SUPER NINTENDO
GAME BOY
METROID
JUGADOS POR LOS ESPECIALISTAS DEL CLUB NINTENDO

Nintendo
Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

Club Nintendo
¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

CID FCA!

# LA CABEZA COMO UNA PIEDRA







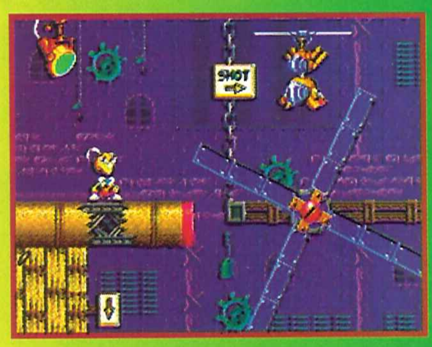
SEGA MEGA DRIVE

Usar la cabeza para algo más que para llevar el pelo (sobre todo si se carece de él) es la máxima de un extraño personajillo llamado Headdy, Dynamite Headdy. Sus amigos y enemigos reconocen que nadie como Headdy vive tan fiel a sus principios, y es que nadie como él sabe usar la cabeza... en todos los sentidos. No sólo piensa rápido y con imaginación, como pronto veréis, sino que además es capaz de desembarazarse de su materia gris para lanzársela al bicho que más moleste o a la naranja más apetitosa. Y es que Headdy es mucho Headdy.

Treasure es el grupo de programación responsable de la creación de esta hormiga de trapo, salida del reino de True Land para salvar a sus amigos,

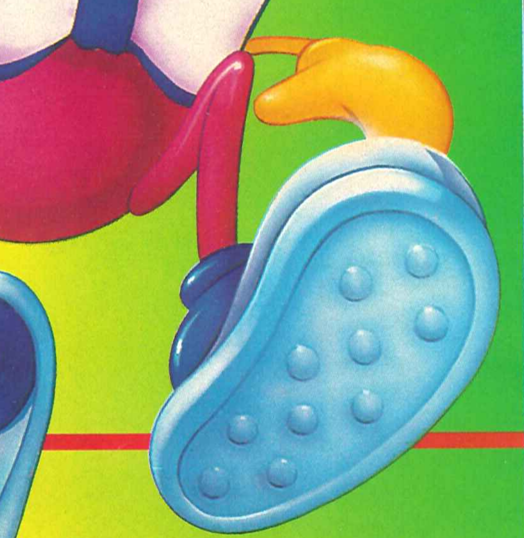








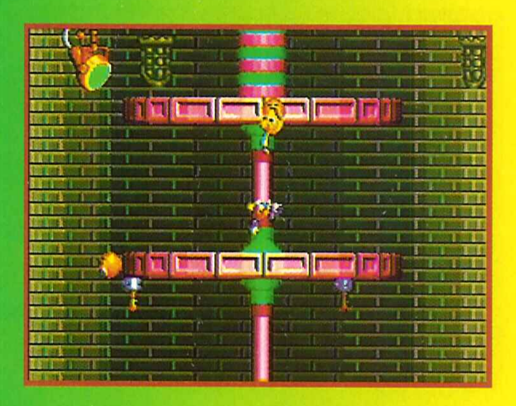




Cuando Headdy derrote al enemigo final de fase y le quite una de las llaves de True Land, una hormiguita seductora le recompensará con unos dulces besos.



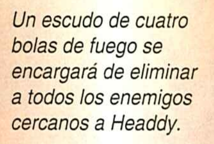
## Una cabeza con mil y una funciones



Si Headdy toca este ítem se convertirá en una ametralladora andante, aunque no podrá lanzar la cabeza.

Estrellas disparadas en todas direcciones y un poco de "mala cara" es el resultado de este cambio.





Un escudo de cuatro bolas de fuego se encargará de eliminar a todos los enemigos cercanos a Headdy.

Volverse invisible sin perder la posibilidad de lanzar la cabeza es la virtud de este icono.





Convertido en un aspirador andante, Headdy no dejará amigos ni enemigos en toda la pantalla.

¡Peligro!, este icono duerme al héroe dejándole indefenso ante los peligros.





La cabeza de nuestra hormiga se convertirá en una bomba que se puede lanzar.

Con este icono Headdy se vuelve enanito y puede pasar por cualquier rincón.







Otra cabeza trampa que deja a Headdy más que colgado. Tiene que deshacerse de ella rápidamente.

Un martillo de hierro forjado hace más daño que una cabeza normal, por muy dura que sea la cabeza.





Con estas alitas no habrá nadie más rápido que nuestro héroe. Aunque correr demasiado tiene riesgo.

Tres cabezas son más útiles que una sola. Especialmente, si hay numerosos enemigos.

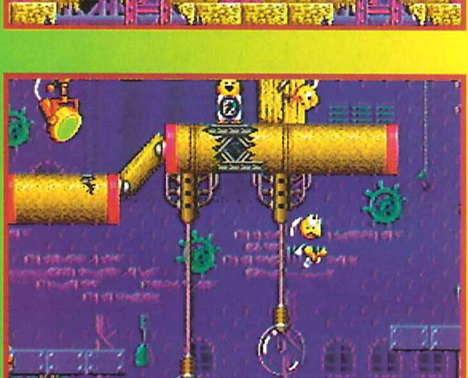


















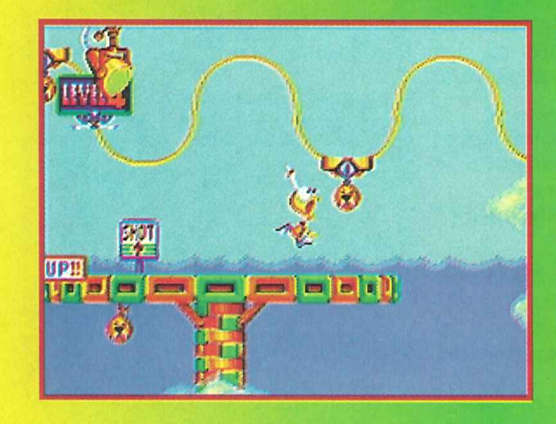




➤ los juguetes, de las malvadas intenciones del malvado de turno, llamado algo así como el malvado Dark Doll. Y si decimos muchas veces la palabra malvado, es porque se lo merece. ¿Cómo calificaríais si no a alguien que quiere convertir el reino de los juguetes en un lugar sucio, negro y aburrido? De no ser por Headdy y su mal plantada cabeza (esperemos que no la siente nunca), ya no habría ositos de peluche con los que dormir. Claro que la hormiga lo va a tener bastante difícil. No obstante le han preparado nueve fases de infarto en las que, además de verse las cabezas con los secuaces de Dark Doll, tiene que resolver unos cuantos acertijos que le pongan en el camino correcto.

Por lo demás, plataforma más, plataforma menos, la aventura de Headdy transcurre entre plataformas. Plataformas blancas y azules, plataformas en ascensor y estáticas, plataformas grandes y, por supuesto, plataformas difíciles. Tan difíciles que no le va a bastar con usar su cabeza, sino que tendrá que pedir otras cabezas prestadas para convertirse de golpe en un poderoso aspirador, un martillo pilón o un monstruo de tres cabezas.

Pero como los juegos de plataformas ya no viven sólo de plataformas, Headdy se va a encontrar con enemigos finales capaces de ponerle el trapo de punta al muñeco más pintado. También habrá bombardeos, carreras, rescates imposibles... ➤

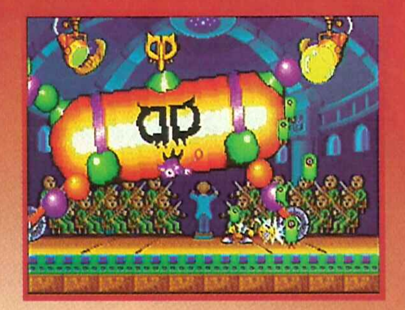













## Nunca has visto enemigos así

*En este cartucho no sólo hay enemigos fin de fase. Hay enemigos de mitad de fase, de principio de fase, de un cuarto de fase... Y no son pequeños ni fáciles de eliminar, precisamente. Todos tienes señas de identidad propias y un sistema peculiar de amargar la vida a Headdy, desde la bailarina disfrazada de dragón, al gato gigante con estómago a prueba de bombas. Sin duda, te hará falta un poco de paciencia y más de una vida extra para acabar con ellos.*









### Las plataformas más originales

**Headdy y su dura cabezota forman el equipo más original que hemos visto en mucho tiempo en un juego de plataformas. Por la asombrosa facilidad por la que una preciosa fase se queda en cables y tablones al tirar de una cuerda, por el absurdo de sus situaciones, por sus hilarantes enemigos... Por todo.**

**Pero es que, aparte de original, este juego tiene una calidad gráfica innegable, que se aprecia desde sus coloristas gráficos hasta su rápido y suave scroll, desde la pantalla de presentación hasta el último enemigo. Además, es jugable, completo, complejo, largo y divertido. Vamos, que lo tiene todo para satisfacer al más exigente de los jugadores y al más hábil de los plataformeadores.**

***Teniente Ripley***



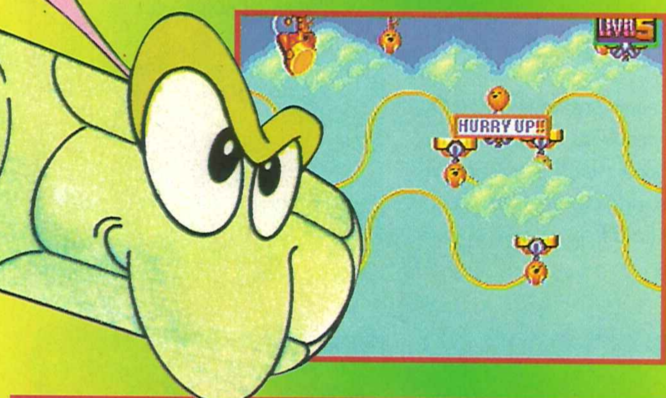
Esta singular prueba consiste en lanzar la cabeza hacia el enemigo que señale el hada. Una buena manera de aprender a manejar la cabeza de Headdy.



# LO MÁS NUEVO



Un punto fuerte de este juego es el derroche de imaginación empleado a la hora de crear enemigos y situaciones.











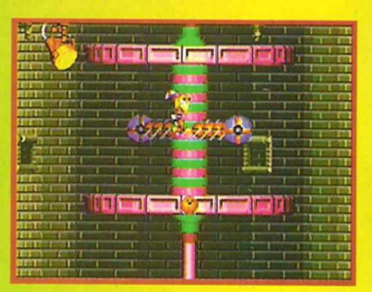

## ¿Un partido de basket?

*Si te haces con la cabeza apropiada, pasarás a una original fase de bonus que consiste en hacer pasar por el aro unas cuantas pelotas de Basket. Cuidado con las bombas, pues si las golpeas se te acabará la suerte y, además, irán destruyendo las máquinas lanzabalones.*







hasta llegar al extremo de bajar telones, esconder la pantalla o doblar el escenario con la única intención de cambiar de decorado.

En fin, en compañía de Headdy tendréis acción, plataformas, inteligencia, aventura y, por si fuera poco, hasta una novia. Es decir, todos los ingredientes necesarios, incluida la simpatía, para llegar a convertirse en un cartucho imprescindible.



## MEGA DRIVE




**PLATAFORMAS**
**SEGA**
**Treasure**
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 9
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 2
Megas: 16

### Gráficos — 93
Los coloristas y originales decorados no restan un ápice de suavidad tanto al scroll como al personaje.

### Música — 90
Las melodías son variadas, animadas y divertidas. Una alta calidad sonora acorde con el resto del juego.

### Sonido FX — 91
Mucho más completos que en la mayoría de los juegos de plataformas. Son simpáticos y oportunos.

### Jugabilidad — 90
A veces el control de Headdy resulta complicado, pero hay que reconocer que es muy divertido.

### Adicción — 92
Es largo, completo y muy original. Tiene todas las papeletas para convertirse en uno de tus preferidos.

### Total — 92
Los gráficos merecen mención especial, pero el personaje, sus animaciones y el variado desarrollo no se quedan a la zaga.

### Lo Mejor
- Headdy y su peculiar manera de usar la cabeza.
- Su desarrollo es largo, variado y tiene una dificultad ajustada.

### Lo Peor
- Lo difícil que es desembarazarse de algunos enemigos.
- No es del todo fácil dirigir la cabeza de Headdy en la dirección deseada.

# ¡Dirige los más avanzados vehículos de la ONU!

**URBAN STRIKE**™

**LA CONTINUACION DE JUNGLE STRIKE**

16 MEG

- Controla tu piloto y entra con él DENTRO de los edificios.
- Pilota los vehículos del futuro.
- Nuevas interacciones con paneles de control especiales.
- Nuevos efectos especiales visuales y sonoros dignos de toda una película.
- Secuencias cronometradas.
- Bonificaciones especiales, como bombas inteligentes.
- Nuevo panel de control de alta tecnología en el que podrás controlar tus progresos.

*ARCADE*

**La ONU ha puesto bajo tu control su más reciente helicóptero militar y sus avanzados y temibles vehículos aéreos, terrestres y acuáticos. Adéntrate en los edificios e interactúa con los sistemas de control mientras intentas desenmascarar y eliminar el origen de un importante complot destinado a desbancar al gobierno estadounidense. ¡A lo largo de 10 misiones de varios niveles debes detener la acción terrorista, salvar ciudadanos, descubrir la trama urdida y finalmente enfrentarte a un ejército armado hasta los dientes!**

***DISPONIBLE EN SEGA MEGADRIVE.***



ELECTRONIC ARTS®



**DROSOFT** Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**







# LOS PITUFOS

## PITÚFAME UNA Y MIL VECES

Gargamel ha vuelto a las andadas, y esta vez tiene más hambre que nunca. Sigue empeñado en prepararse una sopa de pitufos a toda costa, por lo que ha empezado a acumular ingredientes secuestrando a Pitufina, Filósofo y Bromista. La preocupación de sus compañeros es tan grande, que Papá Pitufo ha mandado a Fortachón para que trate de encontrar a los tres pitufos perdidos.

Y el pobre Fortachón lo va a pasar realmente mal. Frente a él se abren doce fases que, si bien no son largas, resultan extremadamente difíciles. La mayoría de sus obstáculos consisten en plataformas de precisión donde no puede dar un paso en falso. Pero entre las plataformas va a encontrar zonas donde debe demostrar otras habilidades, como pilotar una cigüeña en una montaña tormentosa, dirigir un tronco sobre un río lleno de trampas o controlar una vagoneta en oscuras minas abandonadas. Cada cuatro fases, y después de enfrentarse a algún terrible enemigo final, nuestro pitufo encontrará a alguno de sus compañeros y recibirá a cambio un password.

Fortachón cuenta con la ayuda de algunos items que rellenan su barra de energía o añaden vidas extras a su marcador. Pero tampoco parecen suficiente ayuda cuando cada fase supone un reto. ►











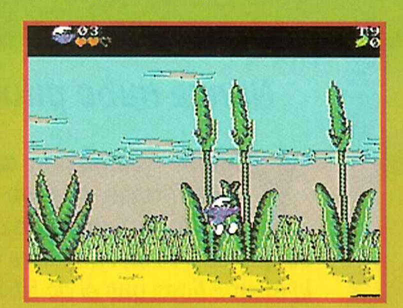


*Azrael es, cómo no, uno de los enemigos finales a los que debe enfrentarse Fortachón. Aunque no sea el peor de todos, si tenemos en cuenta a los dragones y al mismísimo Gargamel.*

*A lo largo de todo el juego se combinan fases de plataformas con otras de habilidad, en las que montados en casi cualquier cosa debemos esquivar enemigos hasta llegar a la salida.*











*Fortachón ha de aprovechar cualquier apoyo para llegar al final de su viaje. Entre otras cosas, puede saltar sobre pájaros y ranas.*





## Pensado para durar

**Este cartucho se convertirá para sus propietarios en una obsesión. Una obsesión que propone retos difíciles, pero no imposibles, enmarcados en gráficos bonitos y simpáticos en su simpleza. Entre sus virtudes, el pitufo se mueve con soltura, utilizando objetos, vagonetas y pájaros para alcanzar salidas casi inaccesibles. Salta con habilidad y nunca deja de obedecer una orden del pad.**

**En fin, Infogrames puede estar orgullosa de su criatura. Ha sabido coger unos personajes entrañables para introducirlos en una historia que de sencilla resulta absorbente. No debes dejarla escapar.**

*Teniente Ripley*

## NINTENDO




**PLATAFROMAS**
**INFOGRAMES**
**Bits Managers**
**Nº jugadores: 1**
**Vidas: 3**
**Nº de fases: 12**
**Niveles de Dificultad: 3**
**Continuaciones: Passwords**
**Megas: 2**

### Gráficos — 81
Dentro de su sencillez son claros, correctos y presisos. Además, descubriréis gran variedad de escenarios.

### Música — 80
No suena mal y además es simpaticona y agradable. Calro que si te atascas en una fase llegará a cargarte.

### Sonido FX — 79
Los efectos sonoros son bastante simples y tienen poca variedad, pero su nivel es correcto.

### Jugabilidad — 85
Nuestro amigo azul se maneja a la perfección y su control no da problemas. Sobre todo es divertido.

### Adicción — 87
El juego está pensado para durar. Su ajustada dificultad hace que sea uno de esos juegos que picanel orgullo.

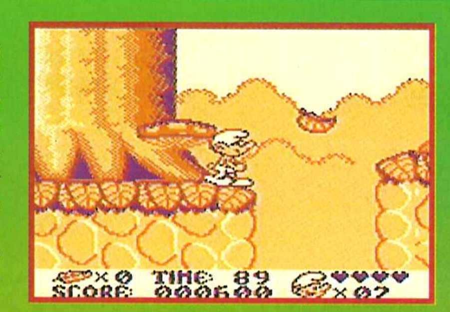
### Total — 83
Cuando los cartuchos de NES escasean, es de agradecer que los que salgan sean tan divertidos, largos y buenos como éste.

### Lo Mejor
- **Los passwords están en el lugar justo para que no te canses y no te lo acabes demasiado pronto.**
- **Es un juego de los que enganchan.**

### Lo Peor
- **Nada, salvo que te pongan nervioso las plataformas precisas.**

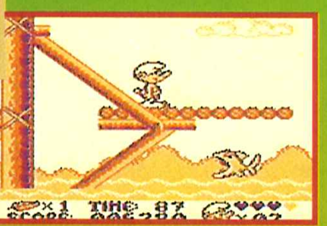
# LO MÁS NUEVO

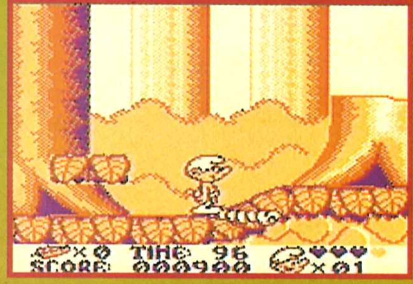
NINTENDO GAME BOY



El parecido del cartucho de Game Boy con el de NES queda patente en las pantallas. Pero como suele ocurrir en los juegos de Infogrames, también hay varias fases distintas.







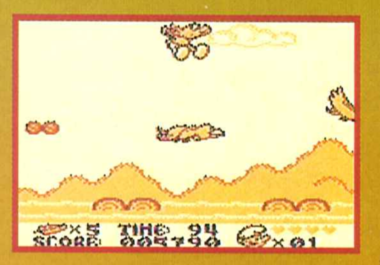
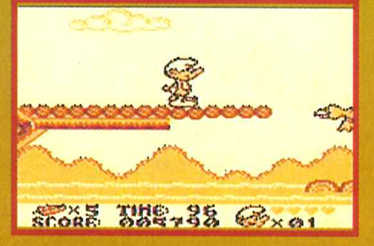
Los bosques se han convertido en zonas peligrosas para los pitufos desde que Gargamel ha colocado a sus secuaces.

## Nunca hubo pitufos tan pequeños

*Y habría que añadir, tan divertidos. Y es que las plataformas, cuando están bien hechas y saben enganchar, son uno de los géneros más divertido que hay. El sistema este cartucho sigue la misma línea que el de NES, pero se hace menos difícil y más completo, al cambiar algunas de las fases más pobres de la versión Nintendo por otras con más detalles y escenarios. Sigue siendo un juego que atrapa desde el primer momento y sabe mantener el interés.*

*Teniente Ripley*




Como veis, estamos hablando de las versiones para NES y Game Boy, y aunque el argumento puede servir igual para una que para otra, no son exactamente iguales. La versión de Game Boy incorpora fases nuevas y algunas modificaciones en los marcadores del pitufo. Así, mientras en NES sólo contáis con dos corazones en una barra de energía con un máximo de tres, en GB podéis conseguir hasta cuatro y ya partís con tres completos, lo que hace el juego algo fácil. Aunque tampoco mucho.

En todo caso, disfrutar de «Los Pitufos» requiere pasión por las plataformas, grandes dosis de paciencia y... ganas de divertirse.

## GAME BOY




**PLATAFORMAS**
**INFOGRAMES**
**Bits Managers**

**Nº jugadores: 1**
**Vidas: 3**
**Nº de fases: 12**
**Niveles de Dificultad: 3**
**Continuaciones: Passwords**
**Megas: 1**

### Gráficos — 82
El pitufo es grande, sin que esto repercuta en la jugabilidad. Los decorados son variados y detallistas.

### Música — 80
Buenas melodías, agradables y con ritmo. Se adaptan perfectamente al desarrollo del juego.

### Sonido FX — 80
Propios de un juego de plataformas y muy conformes coon la música y el talante del juego.

### Jugabilidad — 85
El pitufo se controla muy bien, salvo cuando hay que realizar varios saltos a la vez. Aun así, muy buena.

### Adicción — 87
Si te gustan las plataformas y los retos difíciles, no podrás separarte de este divertido cartucho.

### Total — 84
Divertirse con este cartucho es fácil, y además a la jugabilidad le acompañan todas las cualidades técnicas de un gran juego

### Lo Mejor
- Es largo, complejo, completo y divertido.
- Los passwords están en el sitio justo.

### Lo Peor
- Cuando hay que encadenar varios saltos, puedes perderte.

Hola papa, hola mama:
Hace días que llegamos. Esto es super bonito.
Soy muy bueno, y todavia no me e peleado con
mi hermano ni una sola vez. Le cuido mucho.
He conocido a un niño y me ha dicho, que
tiene un juego, de SUPER NINTENDO, que mola
un montón, "MEGAMAN X" con unos graficos
increibles y accion a tope.
Como me estoy portando tambien podiais rega-
larmelo.
Bueno, tengo que irme a ~~a jugar~~ a estudiar
negue.
Un beso Jorge.

¡Ah! Si pasais por alguna tienda podíais mirar el 2
juego ese de SUPER NINTENDO ¿Vale? Os dejo con

Hola papis:
Jorge lla se ha ido. Y es un mentiroso. No es tan bueno
como dice y aller se dejo toda la comida. Fuma, y sale
con chicas y esta siempre con ellas.
¡No me hace ni caso! Yo si que soy bueno. A mi, lo
que mas me gusta son los JUEGOS de GAME BOY.
Me e traido algunos pero me falta uno que es muy
"guapix":
MEGAMAN 3.
¿Os acordais que e sacado un sobre en mates?
Adios Pablo

LO MÁS NUEVO

SEGA MEGA DRIVE

# URBAN strike

# LA JUNGLA DE ASFALTO

Como en las trilogías más famosas del cine, Electronic Arts nos sorprende cada cierto tiempo con una nueva secuela de la serie «Strike». Primero fue «Desert», después «Jungle», y ahora es «Urban», tres programas que empiezan a convertir casi en mito a esta extraordinaria serie. «Urban Strike» retoma los desarrollos argumentales de sus predecesores, para embarcaros en una nueva aventura que contiene muchos elementos de las dos primeras partes, pero que además ofrece nuevas misiones, nuevos vehículos, y, por supuesto, nuevos escenarios.

Antes de nada hay que recordar a los más noveles que la serie «Strike» es una perfecta mezcla de géneros, donde se combinan con maestría la estrategia y la acción. Con un helicóptero de guerra ultra-moderno, se deben completar una serie de misiones que van desde rescatar prisioneros hasta destruir estaciones de radar, en escenarios totalmente dispares. Todo ello con un desarrollo que no deja un momento para el respiro, en el que mediante un perspectiva aérea en 3-D podéis recorrer todo el mapeado a vuestra voluntad, de la mano de un scroll multidireccional.

Dentro de esta tercera entrega, lo primero que llama la atención son las extraordinarias mejoras técnicas. En el aspecto gráfico se ha aumentado ligeramente el tamaño de todos los objetos, incluido el helicóptero, se ha puesto mayor énfasis en los detalles, y el colorido es realmente extraordinario (especial mención para las geniales explosiones). Por su parte, el sonido presenta una calidad impecable: además de mejorar todos los efectos de disparos, explosiones, etc, más nítidos y reales que nunca, se han introducido algunas voces digitalizadas que completan un apartado sonoro realmente perfecto. Y todo ello con el mismo número de megas que en «Jungle Strike».

En cuanto al juego en sí, en esta ocasión cuenta con 10 alucinantes campañas que discurren en lugares muy diversos. Tomando como base el mismo desarrollo de anteriores entregas, se han introducido nuevas misiones (algunas realmente difíciles), además de ofrecer situaciones sorprendentes, como recorrer escenarios a pie, y otras que no os adelantamos para que vosotros mismos gocéis de ellas.

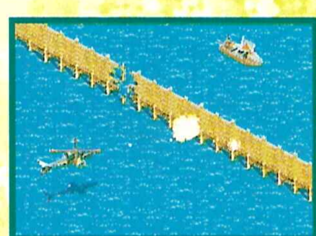
En definitiva, una tercera parte que colma todas las expectativas y que incluso ha superado algunas previsiones, sobre todo en lo referente al apartado técnico.






## Campaña 1: Hawai





*Esta primera campaña supone la toma de contacto con nuestro helicóptero. Nos encontramos en el siglo XXI, y un terrorista llamado Malone pretende dominar el mundo. Nuestra primera misión consiste en eliminar las fuerzas de Malone instaladas en las costas de Hawai. Hay que destruir submarinos, radares, puentes y todo aquello que pueda servir de apoyo logístico a las tropas terroristas.*

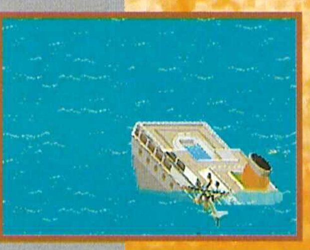




## Campaña 2: Campos de petróleo

*Una de las premisas para debilitar el ataque de Malone es cortar el suministro de combustible. Para ello debemos dirigirnos a las estaciones de petróleo propiedad del terrorista, y neutralizar los envíos de combustible para su maquinaria de guerra. Una difícil y arriesgada misión, en la que el manejo del helicóptero es fundamental.*







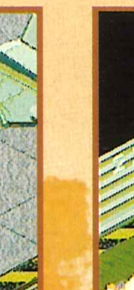
## La herramienta fundamental





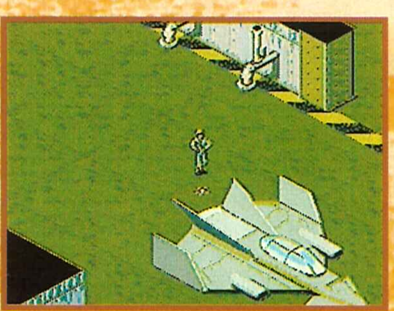


*Una vez más, nuestro cuadro de mandos se convierte en una ayuda primordial. Primero, porque sin el mapa no podremos orientarnos; y también, para comprobar el estado de nuestras armas, combustible y blindaje del helicóptero.*

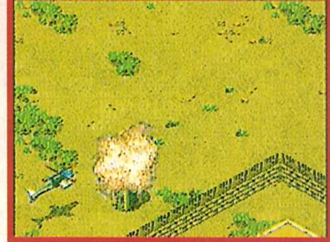


## Campaña 3: Dentro de la estación

*Ésta es la primera vez que vamos a dejar a un lado el helicóptero para realizar la misión a pie. Toda una experiencia que se produce por primera vez en la serie «Strike». Hay que ser muy rápido y disparar con precisión a todos los guardias de la estación de petróleo, para cumplir los objetivos concretos de la campaña.*

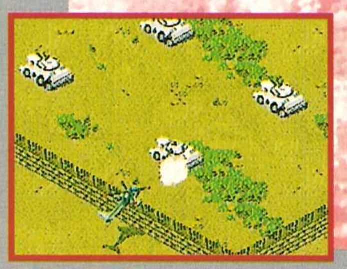






## Campaña 4: México

*De nuevo cogemos el helicóptero para dirigirnos a tierras mejicanas, donde debemos rescatar a unos prisioneros que se hallan recluidos en campos protegidos por torres de control. Es necesario realizar los rescates con rapidez, para evitar el mayor número posible de bajas.*

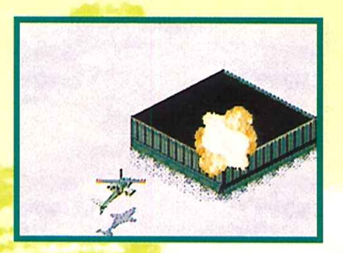




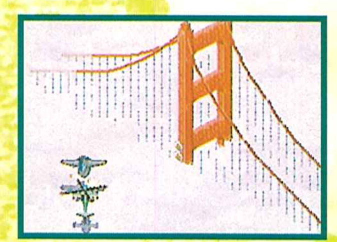
## Campaña 5: San Francisco

*La niebla es la protagonista en la campaña de San Francisco. Por eso, hay que tener mucho cuidado para no poner en peligro la vida de los ciudadanos. Las fuerzas de Malone han preparado varios atentados que debemos abortar antes de que la ciudad sufra una catástrofe mayor que el terremoto de primeros de siglo.*



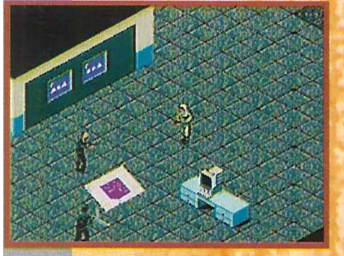



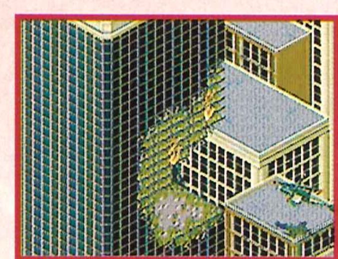


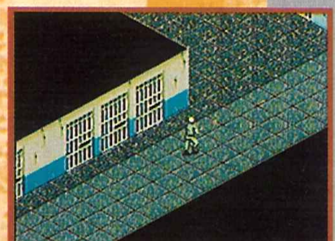


## Campaña 6: Alcatraz

*Otra vez nos bajamos del helicóptero para entrar nada menos que en la propia prisión de Alcatraz. El objetivo es rescatar a un compañero que puede facilitarnos información vital acerca de los planes del terrorista. Se impone estar alerta, pues Alcatraz es un auténtico laberinto lleno de trampas.*



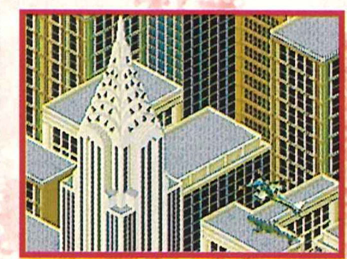


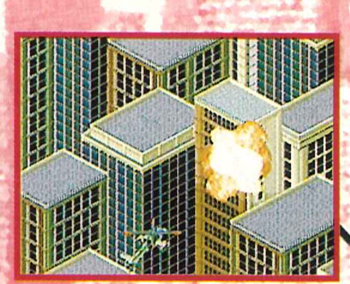




## Campaña 7: Nueva York

*Sin duda, una de las campañas más difíciles, pues manejar el helicóptero entre los enormes rascacielos neoyorkinos sólo está al alcance de los mejores. Además, en esta campaña nos encontramos con la potencia de fuego más fuerte hasta el momento. Una gran "prueba de fuego" para toda clase de pilotos.*

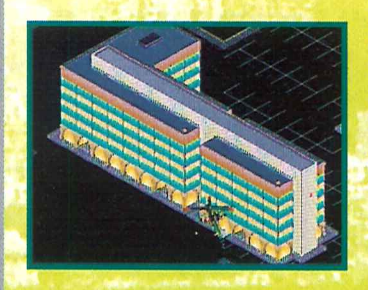


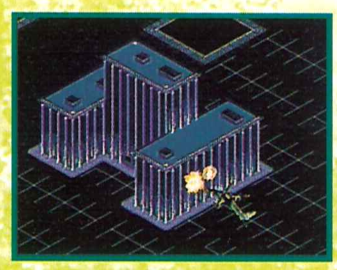


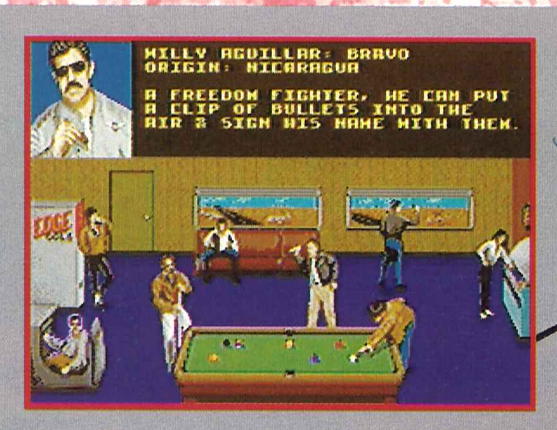
## Campaña 8: Las Vegas

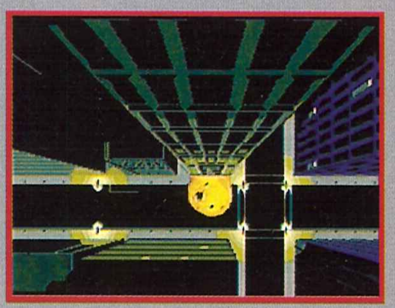
*En esta ocasión la dificultad mayor es realizar las misiones de noche. Tan solo las luces de neón de la ciudad del juego van a iluminar nuestro recorrido. También aquí nos encontramos con una fuerte resistencia, fundamentalmente de vehículos terrestres.*





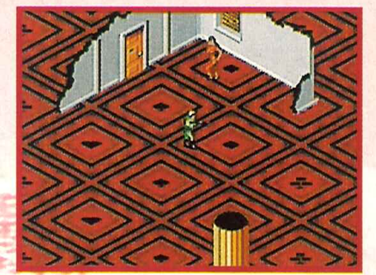


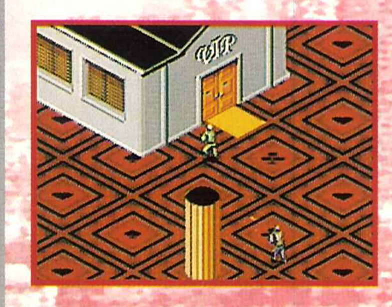





## Campaña 9: Dentro del Casino

*Una nueva misión de infantería en la que debemos recorrer nada menos que un enorme casino repleto de máquinas tragaperras. Aparte de acabar con los secuaces de Malone, también hay que rescatar a una bella dama que posee información de interés vital para nuestra cruzada.*

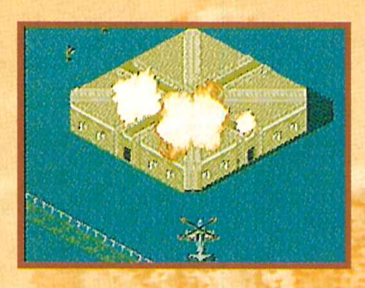


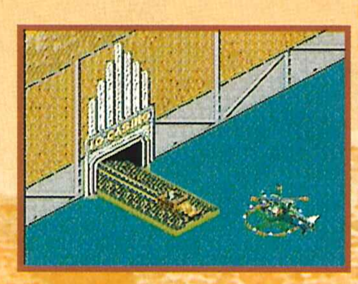


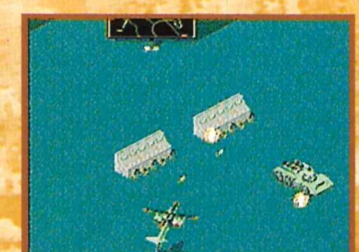




## Campaña 10: Bajo el Casino

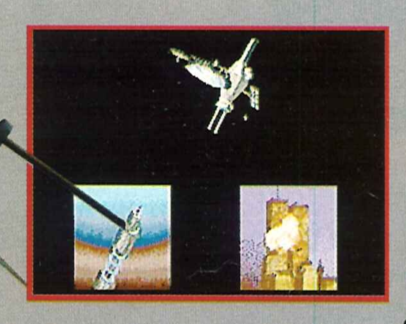








*En la campaña final no va a haber ni un solo respiro, pues supone la última oportunidad de las fuerzas de Malone para lograr sus objetivos de conquista, y no están dispuestos a dejarla pasar. Ante un enorme contencioso de armamento dispuesto a fulminarnos, es necesario moverse con gran celeridad si queremos abortar el perverso plan terrorista antes de que se ponga en marcha. Suerte y ¡a por todas!*





### Cuando las terceras partes son las mejores

**Estoy seguro de que la gente de Electronic Arts piensa, como yo, que la serie «Strike» es su mejor creación junto con «FIFA Soccer». Por ello, la aparición de las diferentes secuelas se lleva con calma, sin prisas, hasta estar totalmente seguros de que van a ofrecer algo nuevo e interesante a los usuarios.**

**Y efectivamente así ha sido. «Urban Strike» es la culminación de un excelente trabajo que dejará plenamente satisfechos no sólo a los fans de la serie, sino a cualquiera que sepa apreciar la calidad en cualquier género. Una obra maestra de la programación.**

*Lolocop*

## MEGA DRIVE




**ESTRATEGIA/ACCIÓN**
**ELECTRONIC ARTS**
**The Edge y Mike Posehn**

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

### Gráficos — 94
Un gran lujo en todos los aspectos. Notablemente mejorados con respecto a la segunda parte.

### Música — 90
Una melodía idónea para un juego bélico. En la línea de las anteriores versiones, pero más variada.

### Sonido FX — 94
Se acabaron las pequeñas distorsiones. Contundente, nítido y con la adición de voces digitalizadas.

### Jugabilidad — 93
No es difícil hacerse con la mecánica del juego, y siempre os sentiréis dueños de la situación.

### Adicción — 92
Ha aumentado el número de misiones y también, ligeramente, la dificultad. Hay juego para rato.

### Total — 94
El salto ha sido menor que en la segunda parte, y sin embargo ésta es la mejor versión de las tres. Imprescindible.

### Lo Mejor
- Todas las mejoras han sido convenientes y acertadas.
- Una tercera parte al nivel de lo esperado.

### Lo Peor
- El día que os acabéis el juego (que no será pronto) estaréis deseando ver una cuarta parte.

LO MÁS NUEVO

NINTENDO SUPER NINTENDO

# Saturday Night SLAM MASTERS

## FURIA EN EL RING

Una de las recreativas más famosas de la factoría Capcom aterriza por fin en nuestro país para Super Nintendo, varios meses después de su lanzamiento en USA y Japón. «Slam Masters» (también conocido como «Muscle Bomber») recupera el subgénero del wrestling en un arcade espectacular que busca la diversión en perjuicio de complicados y a veces innecesarios modos de juego. De este modo, tan solo tendréis que decidiros por luchar en combates individuales o hacerlo por parejas, para tomar parte en un fantástico torneo alrededor del mundo en el que os enfrentaréis a luchadores de todos los pesos y tamaños.

Ahora bien, en caso de que participe más de un jugador, podréis organizar combates de exhibición para dos, tres y hasta cuatro jugadores con la ayuda del multitap. Sin duda, éste es uno de los aspectos más destacables del juego, pues la participación de cuatro amigos a la vez en un solo combate, manejando cada uno de ellos a su propio luchador, explota al máximo la jugabilidad y diversión que esconden los 24 megas de este «Slam Masters».

Pero el cartucho también contiene otros detalles originales, como la posibilidad de lograr la victoria por dos medios diferentes (inmovilización o abandono) o el hecho de poder salir del ring y utilizar diversos objetos (mesas, botellas...) para golpear al contrario. Naturalmente, ➤



*El enfrentamiento entre cuatro luchadores es uno de los apartados más espectaculares del juego, sobre todo si utilizáis el multitap para participar cuatro amigos.*



*Por supuesto, en estos combates por parejas no sólo os debéis preocupar por la integridad de vuestro luchador, sino que debéis ayudar también al compañero de turno.*

## Mejor que con las manos



En los combates individuales también se puede bajar del ring y ampliar el campo de acción. Allí podréis recoger cualquier objeto que encontréis para golpear con él a vuestro rival, y hacer que su barra de energía descienda rápidamente.



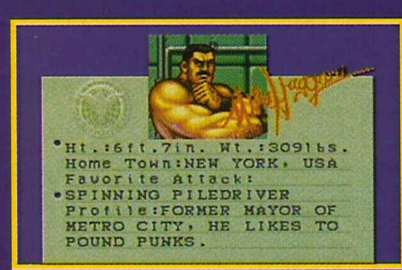













**Hasta cuatro amigos podréis disfrutar de las excelencias del genuino wrestling americano, gracias a este cartucho de 24 espectaculares megas.**




Tanto las llaves como los movimientos especiales confieren una enorme espectacularidad a todo el juego. Si queréis tener alguna posibilidad de ganar los combates, será necesario que hagáis un estudio de los golpes especiales de cada luchador.







## Ganar de cualquier manera



Como en todo buen combate de lucha libre, existen varias formas de derrotar al contrario. Se le puede inmovilizar hasta que el árbitro cuente hasta 3, "machacarle" hasta que abandone o pisotearle en el suelo para minar su resistencia, y hacer que no le queden ganas de seguir dando puñetazos. Como veis, esta gente no se anda con ningún tipo de miramientos, así que vosotros tampoco los tengáis con ellos. Por vuestro bien.






# LO MÁS NUEVO

➤ cada luchador cuenta con sus correspondientes golpes básicos (incluidos distintos tipos de llaves) más un ataque especial y una súper llave que sólo se puede realizar en caso de que tengáis sujeto al rival.

La mejor manera de conseguir la victoria es realizar una labor de desgaste, para posteriormente inmovilizar durante tres segundos ("pin") u obligar al abandono al contrario. Por eso es conveniente seguir una estrategia concreta, sobre todo en los combates por parejas. Eso sí, no esperéis la ayuda del árbitro, pues aquí las reglas brillan por su ausencia.

## ALEXANDER The



Esta bestia parda nacida en Kentucky no se distingue precisamente por sus buenos modales. Sus combates en el ring más bien parecen carnicerías que peleas. Sus golpes preferidos son "Patty Cake Slap" (como las palmadas de Honda) y la Llave Tornado.

## BIFF SLAMKOVICH





Si hubiera que elegir a un luchador "bueno" dentro de este torneo, Biff sin duda sería un gran candidato. Su origen ruso le permite encarar con frialdad todos sus combates, aunque a veces su excesiva nobleza le juega malas pasadas al estar rodeado de tanto salvaje.

## EL STINGRAY





El Stingray es el típico luchador al que conviene tener como pareja. Su gran agilidad y rapidez le permiten escapar con facilidad de los pesados y lentos luchadores. Además, sus ataques de larga distancia le convierten en un adversario muy peligroso, que posee

## GUNLOC





Otro de los pocos luchadores que no utiliza las malas artes para vencer a sus rivales. Su técnica de lucha es muy parecida a la de Biff ( de hecho se rumorea que entrenan juntos), y resulta muy peligroso al poseer grandes dosis de agilidad y fuerza a partes iguales.

## JUMBO JACK





Si Jumbo os toca como rival, ya podéis ir rezando lo que sepáis. Esta enorme bola de sebo se mueve más lenta que un hipopótamo cojo de las cuatro piernas, pero si consigue atrapar a su rival es capaz de troncharle en dos. Así que procurad manteneros a una distancia prudencial.

### *Esto sí es luchar*

*Capcom no se ha propuesto otra cosa al realizar este cartucho que ofrecer unas buenas dosis de golpes, espectáculo y diversión. Y a fe que lo ha conseguido.*

*«Slam Masters» es pura acción sin ningún tipo de aditivos, con buen sentido del humor y, eso sí, una calidad técnica del más alto nivel. Además, la posibilidad de participar cuatro jugadores a la vez os invita a permanecer largas horas pegados a la pantalla disfrutando como enanos. Así que si os gusta la lucha (y tenéis el multi-tap), no os lo penséis dos veces: corred a la tienda a por vuestro «Slam Masters».*

*Lolocop*




## KING RASTA

Nadie sabe quién ha invitado a este hombre de Neanderthal al torneo de Slam Masters, pero el caso es que está aquí dispuesto a demostrar que él sí que es el Cerebro de la Bestia. Más de uno ya ha probado su afilada dentadura...

## MIKE HAGGAR

Sí, sí, no es una broma, este muchachote es nada más y nada menos que Mike Haggar, el protagonista de las series de «Final Fight», que una vez acabadas sus aventuras en Metro City ha decidido probar fortuna en el wrestling. Es un poco novato, pero pone mucha voluntad.

## THE GREAT ONY

Este "melenas" nacido en Japón es un luchador realmente espectacular. Sus increíbles saltos y sus llaves "voladoras" rememoran su origen como trapecista en un circo de Kyoto. Sin lugar a dudas, sus patadas son su mejor arma, pero también está lleno de sorpresas.

## THE SCORPION

Este personaje es un auténtico misterio en el torneo de Slam Masters, ya que apenas se conoce nada de él. Sin embargo, se ha hecho muy popular desde sus primeras peleas, pues tanto su fuerza como su agilidad le convierten en uno de los mejores luchadores del juego.

## TITANIC TIM

Titanic es el luchador más alto de todo el torneo, y curiosamente es más peligroso cuantos más golpes recibe. A pesar de su origen inglés, no es muy educado con sus adversarios. Su súper llave, conocida como Titan Breaker, es una de las más demoledoras de todo el juego.

**LUCHA**
**CAPCOM**
**Capcom**

**Nº jugadores: De 1 a 4**
**Vidas: 1**
**Nº de fases: 10 luchadores**
**Niveles de Dificultad: 8**
**Continuaciones: Infinitas**
**Megas: 24**

### Gráficos — 90

Luchadores de gran tamaño y con una correcta animación. Además, el colorido es excelente.

### Música — 88

Muy bien elegida. Potentes "riffs" de guitarra al más puro estilo "hard rock".

### Sonido FX — 88

No es el mejor que hemos oído, pero mantiene un alto nivel. Sobre todo en los golpes más contundentes.

### Jugabilidad — 89

Los golpes básicos y las magias permiten hacer virguerías, pero las súper llaves son complicadillas.

### Adicción — 91

Los 8 niveles de dificultad garantizan la duración para un solo jugador. Y si se le añade el multitap...

### Total — 90

El cartucho perfecto para los amantes de la lucha y/o la pura y simple diversión. Ideal para jugar cuatro amigos.

### Lo Mejor

- **Obviamente, la opción para 4 jugadores.**
- **La correctísima calidad que aportan los 24 megas.**

### Lo Peor

- **Tal vez la excesiva dificultad para realizar las súper llaves.**

LO MÁS NUEVO

# BUBSY 2 "LOST IN THE AMAZATORIUM"

SUPER NINTENDO







Hace aproximadamente un año, Accolade presentaba oficialmente a quien se convertiría en uno de sus personajes más carismáticos. Se trataba de un minino con mucha garra que respondía al nombre de Bubsy The Bobcat, y pronto se convirtió en la mascota representativa de esta compañía. Naturalmente, una mascota de esta envergadura no podía limitarse a protagonizar un solo cartucho, así que aquí le tenemos de nuevo, como estrella absoluta de lo último de Accolade para los 16 bits de Nintendo.

«Lost in the Amazatorium» es un extenso juego de plataformas en el que Bubsy debe enfrentarse a mil y un problemas para rescatar a sus sobrinos, los gemelos Bubsy, que se han perdido en el parque de atracciones que da nombre al juego, Amazatorium. Esta zona recreativa aparenta ser un simple lugar de esparcimiento que el Dr. Reality ha ideado basándose en la realidad virtual. Pero cuando el intrépido minino se introduce en Amazatorium para rescatar a sus traviesos sobrinos, descubre que detrás de tanta diversión se ➤























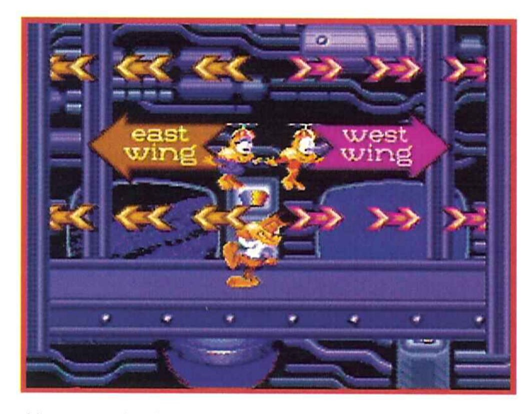







## Dos son compañía, ¿o no?

*Si elegís el modo dos jugadores, tenéis que tomar una decisión más: "Friendly" o "Feisty". En ambos casos el segundo jugador aparece como uno de los Bubsy Twins, pero mientras que en el "Friendly" coopera con nuestro protagonista, en el otro modo de juego le incordia arrojándole plátanos y poniéndole las cosas aún más difíciles.*




*Una vez seleccionado el nivel de dificultad en el que vais a jugar, podéis completar el juego por el este o por el oeste. Son dos visiones diferentes de la misma aventura.*




*Al final de cada fase, Bubsy ha de negociar para adquirir todo lo que necesite. Si no tiene monedas, las puede lograr a cambio de los objetos que menos falta le hagan.*




*Muchos son los ítems que Bubsy puede recoger, pero pocos resultan de tanta utilidad como las camisetas que añaden vidas extra al marcador de nuestro protagonista.*













## Poder gatuno

**Si ya con la primera entrega Bubsy se convirtió en un héroe con mayúsculas, su segunda aventura en la Super cuenta con los ingredientes necesarios para dejar un buen sabor de boca.**

**Aparte de su excelente acabado técnico, tanto en los aspectos gráficos como en los sonoros, el cartucho consigue un buen punto de adicción en su amplia oferta, que abarca desde los dos jugadores simultáneos que cooperan, hasta los tres divertidos mini juegos. Por ello, Amazatorium se convertirá probablemente en el paraíso de los buenos amantes de las plataformas.**

*Cruela de Vil*

# LO MÁS NUEVO














encuentra la mente diabólica de Oinker P. Hamm, quien pretende utilizar el parque para sus propósitos.

Para deshacer todo el entuerto y rescatar a los gemelos Bubsy, nuestro protagonista debe adentrarse en Amazatorium y atravesar, plataforma a plataforma, los cinco mundos que lo componen y que le llevarán a Egipto, a un paraje medieval, al espacio, a una delirante sala de música y a volar a bordo de una avioneta. Sólo cuando haya completado estas cinco fases, se abrirá la puerta que le conducirá hasta Oinker.

El juego está estructurado en una torre con cuatro pisos, que se corresponden con los niveles de dificultad del cartucho. Además, en cada uno de ellos podéis elegir entre dos rutas, East Wing o West Wing, de tal forma que pese a que la estructura básica del juego es la misma en ambas, tenéis dos aventuras diferentes.

Pero «Lost in the Amazatorium» esconde otras sorpresas que a buen seguro serán de vuestro agrado. En primer lugar, presenta la opción de dos jugadores simultáneos que pueden cooperar para llevar a buen término la misión, o bien incordiarse mutuamente. Uno asumirá el papel de Bubsy, y el segundo el de uno de sus sobrinos. Además, también tenéis la posibilidad de optar directamente por uno de los tres mini-juegos que ofrece el cartucho, o irlos probando a lo largo de la aventura.

¡Ah!, otra cosa más, podéis elegir entre jugar por puntos, es decir, recolectando todos los ovillos (¿recordáis la primera entrega?) y tesoros que seáis capaces, o por tiempo, tratando de encontrar la salida de cada fase antes de que el reloj marque cero. Lo que es seguro es que en cualquiera de los casos, disfrutaréis de la compañía de Bubsy durante largas horas.















**PLATAFORMAS**
**ACCOLADE**
**Accolade**
**Nº jugadores: 1 ó 2**
**Vidas: 9**
**Nº de fases: 6**
**Niveles de Dificultad: 4**
**Continuaciones: 0**
**Megas: 16**

**Gráficos** 87
Brillantes, con una rapidez de scroll alucinante y un protagonista dotado de gran expresividad.

**Música** 86
Si cada fase cuenta con una ambientación diferente, con las melodías sucede exactamente lo mismo.

**Sonido FX** 87
Además de saltos, disparos y demás, escucharéis unas geniales digitalizaciones de la voz de Bubsy.

**Jugabilidad** 88
Divertido y asequible a todo tipo de público, por sus cuatro niveles de dificultad y la facilidad de control.

**Adicción** 88
Con todas sus variantes, dos caminos distintos incluidos, será el paraíso de los plataformeros.

**Total** 87
La segunda aparición de Bubsy en la Super demuestra que este gato de Accolade tiene mucha vida por delante.

**Lo Mejor**
- Que podamos optar entre dos rutas diferentes para completar el juego.
- Que el protagonista mantenga su chispa de genialidad.

**Lo Peor**
- ¿Que se acabe el tiempo? ¿No encontrar la salida de una fase?



El objetivo de Bubsy es encontrar la señal que marca el final de cada fase. Cuando lo haga, le rodeará una lluvia de ovillos, y tendrá que recoger el mayor número de ellos.



Este cerdo, y no lo decimos con doble sentido, es el malo de turno. Se llama Oinker P. Hamm y no conoce la piedad.

## A jugar



*Frogapult, Armadillo Drop y Liquid Lunacy son los tres mini-juegos a los que Bubsy puede acceder, bien desde el menú de opciones o bien entrando en las puertas que hallará dentro de cada fase.*







**Recorrer un gigantesco Parque de Atracciones y, además, hacerlo en compañía de Bubsy puede ser el culmen de la diversión.**







# RATÓN, QUE TE PILLA EL GATO...

# ITCHY & SCRATCHY

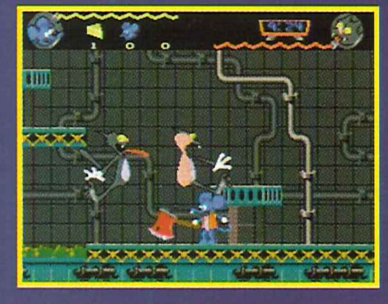
Son los protagonistas de los dibujos animados favoritos de los Simpson. Sus nombres: Itchy y Scratchy, un ratón y un gato de lo más peculiar, con los que Matt Groening hizo una ingeniosa parodia de clásicos televisivos como Tom y Jerry o como los roedores Pixie y Dixie y el gato Jinks.

Como ya sabrás, Rasca y Pica, como se les llamó en nuestro país, se persiguen día y noche sin tregua. Pues bien, tú debes desempeñar el papel del ratón Itchy, y tu objetivo consiste en acabar con las nueve vidas de Scratchy. Pero claro, el gato también te va a dar algún que otro disgusto al aparecer cuando menos te lo esperes, y muy especialmente al final de cada fase, ya que lo hará a los mandos de un peligroso ingenio mecánico.

La Prehistoria, una fábrica, un tenebroso castillo o las profundidades del océano son algunos de los escenarios donde tiene lugar esta aventura repletita de plataformas y de variados enemigos, entre los que destacan unas manadas de pequeños felinos. Para defenderte de sus ataques cuentas con un gran mazo de madera, aparte de bazookas, arcos, flechas y lanzallamas que tendrás en tu poder siempre que localices el correspondiente ítem. Pero cuidado, porque nunca puedes llevar más de dos armas a la vez.

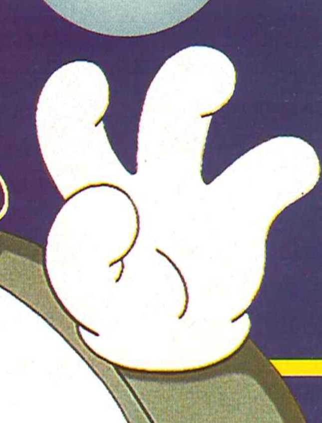
Ya lo sabes, sólo tienes que conectar tu consola para trasladarte al mundo de los dibujos animados. Aunque en esta ocasión es bastante más peligroso que de costumbre.









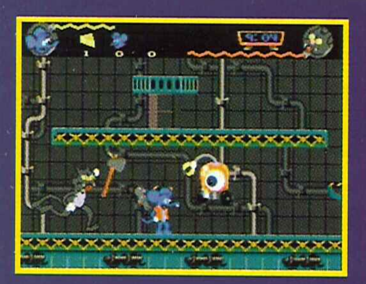
## Muertes dignas de verse

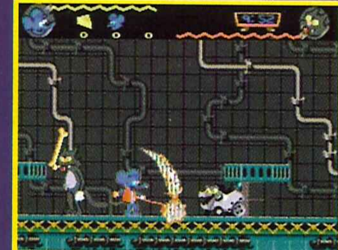


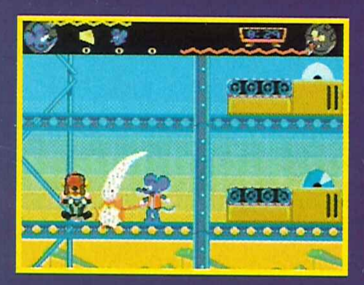
El ratón Itchy podrá acabar con el gato de cien maneras diferentes, a cada cuál más salvaje. Si no, mirad esta pantalla.



Scratchy tampoco se queda atrás a la hora de acabar con el ratón, al que también atacará de forma espectacular.













## Cambio de arma

*Itchy podrá transportar dos armas a la vez. La fundamental es el mazo de madera, pero podrá conseguir la segunda localizando los items correspondientes. Después, a seleccionar la que le interese.*



### *Diversión animada*

***Acclaim ha elaborado un cartucho con el toque del creador de los Simpson, que presenta unas plataformas muy logradas y muchos efectos destinados a arrancaros una sonrisa. Un juego que, salvando las distancias, recuerda los enfrentamientos de Sonic con Robotnik, en el sentido de que Scratchy aparece constantemente en escena y espera a Itchy al final de cada fase. Destinado a los aficionados a las plataformas y a los buenos dibujos animados.***

***Cruela de Vil***



## Ojo, que araña









*Al final de cada una de las fases, Itchy tendrá que derrotar a Scratchy que, para la ocasión, aparecerá a bordo de un complicado ingenio mecánico. Contra este gato, nada mejor que afilar el ingenio para vencer.*

## MEGA DRIVE




**PLATAFORMAS**
**ACCLAIM**
**Bits**

**Nº jugadores: 1**
**Vidas: 3**
**Nº de fases: 9**
**Niveles de Dificultad: 3**
**Continuaciones: 0**
**Megas: 8**

### Gráficos — 80
Son variados y llenos de color, con un scroll suave, pero se echan de menos algunos movimientos.

### Música — 79
Cada fase se acompaña de una melodía que se acopla al ambiente y cualidades del escenario.

### Sonido FX — 79
Las armas del ratón, que son muchas, están bien plasmadas en lo que se refiere a su sonido.

### Jugabilidad — 80
El cartucho no deja de resultar divertido y presenta la dificultad acostumbrada en juegos de plataformas.

### Adicción — 80
Con estos personajes, las siete fases y un poco que os gusten los dibujos, estaréis en vuestra salsa.

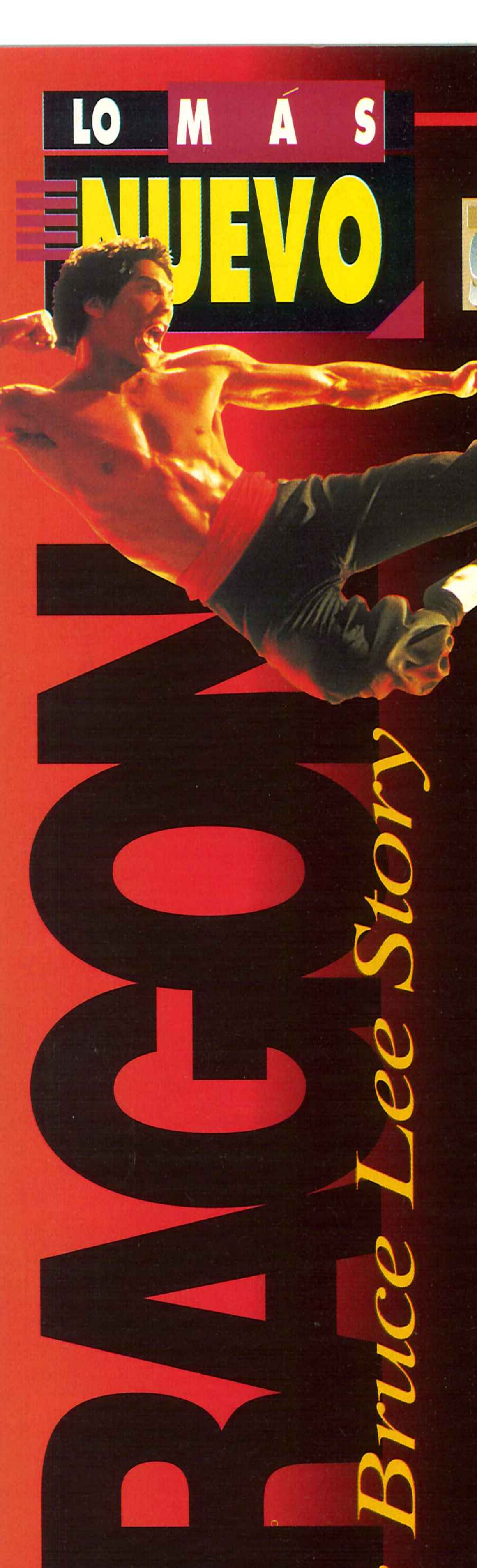
### Total — 80
Son los ídolos de los Simpson y aparecen en Mega Drive dispuestos a convertirse en vuestros personajes favoritos.

### Lo Mejor
**• Los protagonistas y el tonillo general del juego, que es idéntico a las apariciones de Itchy y Scratchy en la televisión.**

### Lo Peor
**• Algunos niveles saben a poco, no habría estado de más que hubieran sido algo más extensos.**

SUPER NINTENDO

# UNA LEYENDA EN TU CONSOLA




A principios de los años sesenta, un luchador norteamericano de rasgos orientales sorprendía al mundo con su depurada técnica de lucha y su increíble capacidad física, basada en unos reflejos felinos y en un perfecto conocimiento de las posibilidades del cuerpo humano. Su nombre, Bruce Lee, pronto se convirtió en sinónimo de invencibilidad, y su temprana muerte hizo crecer la leyenda del mejor luchador de artes marciales de todos los tiempos. La historia de su vida, tras ser llevada al cine bajo el nombre de "Dragon", ha servido de inspiración para este arcade de lucha uno contra uno.

Una de las novedades que ofrece este juego respecto a otros del mismo género, es la inclusión de una opción con la que podrán luchar tres jugadores simultáneamente en enfrentamientos de todos contra todos. Además está el modo Historia, para uno o dos jugadores, y el modo de combate (o modo versus), también para uno o dos jugadores simultáneos. Todo ello dividido en doce fases que reflejan fielmente los escenarios que aparecen en el largometraje, desde el Lantern Festival hasta el Palacio del Dragón, pasando por el gimnasio de George Wu.

Los sprites de los luchadores, de gran tamaño y animación suave, presentan un completo muestrario de golpes y movimientos que varían en cada uno de los contrincantes, así como las armas que pueden utilizar. A medida que avances en el juego crecerá tu capacidad de lucha, aumentando la efectividad de los golpes y tu agilidad. Incluso al final podrás hacer uso de unos efectivos nunchakus.

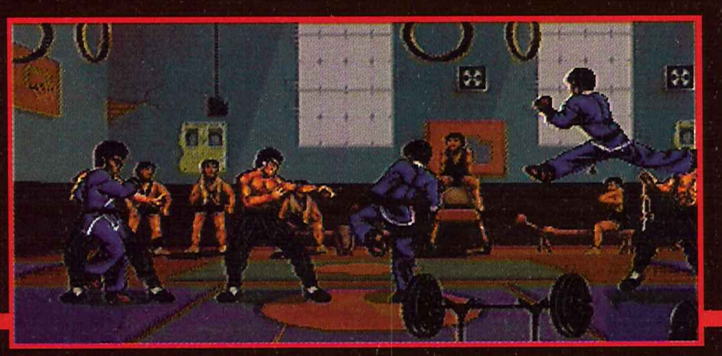
Las técnicas de lucha de «Dragon» parten del kung-fu, modalidad que en todas sus variantes recoge la filosofía oriental de observación y acción en el momento preciso, utilizando la energía del contrario en tu provecho. De este modo, la precipitación en el combate siempre acabará con tu derrota. Si tienes esto en cuenta, podrás ser un digno sucesor de Bruce Lee en la lucha consolera.



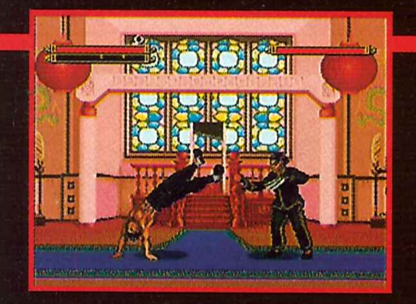
*En el modo versus, al existir un solo personaje, aparecen dos o tres Bruce Lee en pantalla.*




*La opción de dos jugadores en el modo Historia hace mucho más fácil el camino hacia la victoria.*



*Los fondos de cada una de las doce fases son uno de los mejores aspectos del programa. Todos se inspiran en escenas de la película con el mismo título que el juego. Aquí puedes ver el gimnasio de George Wu.*









El nivel de la barra azul que aparece bajo la de energía indica tu capacidad de lucha. A medida que se llene, tendrás más poder en tus golpes e incluso armas.



En la fase de bonus, a la que se accede al conseguir cuatrocientos mil puntos, pondrás a prueba uno de los aspectos básicos de todo buen luchador: los reflejos.











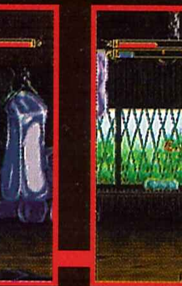

**Bruce Lee se pone a tu servicio en la Super para que demuestres que tú también puedes ser capaz de convertirte en el Dragón de las artes marciales.**

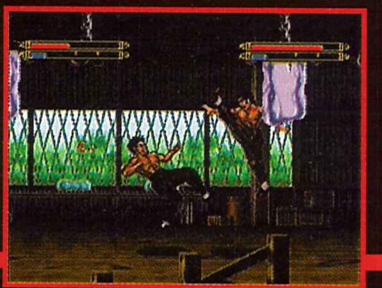
## Un dragón con poca llama

*Aprovechando la presentación de la película sobre la vida de Bruce Lee, las compañías han decidido lanzar un cartucho con él como protagonista.*

*Lo más importante en un juego de lucha son los movimientos y la facilidad a la hora de ejecutarlos. En este sentido «Dragon» hace honor a Lee, con combinaciones rápidas inspiradas en las técnicas del kung-fu. Pero el número de golpes resulta escaso, como lo es el que sólo podamos luchar con Bruce Lee. Eso sí, hay que hacer mención de la posibilidad de combatir tres jugadores a la vez, lo que compensa la escasez de luchadores.*

*Boke*







**SUPER NINTENDO**




**LUCHA**
**NINTENDO**
**Electronic Arts**
Nº jugadores: 1, 2 ó 3
Vidas: 3
Nº de fases: 12
Niveles de Dificultad: 5
Continuaciones: 1
Megas: 16

### Gráficos — 84
Los sprites presentan buen tamaño y animación. Y en cuanto a los escenarios, se asemejan a los del film.

### Música — 86
Temas de la banda sonora del largometraje, que se acoplan bien a los diversos momentos de la historia.

### Sonido FX — 84
Cada golpe tiene su propio sonido, a lo que se suma algo que no podía faltar: el típico grito de Bruce Lee.

### Jugabilidad — 82
Lee responde muy bien al pad, pudiendo combinar varios golpes a la vez en dos velocidades distintas.

### Adicción — 79
Pese a la buena opción de tres jugadores simultáneos, luchar sólo con Bruce Lee no tiene mucho atractivo.

### Total — 81
Unos gráficos de calidad que, desgraciadamente, no se ven acompañados por el resto del programa. No es lo que Bruce Lee merecía.

### Lo Mejor
- Los tres jugadores simultáneos en el modo versus.
- Que se hayan reflejado tan bien los escenarios de la película.

### Lo Peor
- Que sólo podamos luchar con Bruce Lee.
- La escasez de golpes especiales.

# LAS MEJORES RAQUETAS DEL CIRCUITO

# ATP Tennis




Sega Sports nos presenta su apuesta para la próxima temporada tenística, «ATP Tennis». Se trata de un sólido programa que recoge con realismo toda la esencia de este deporte.

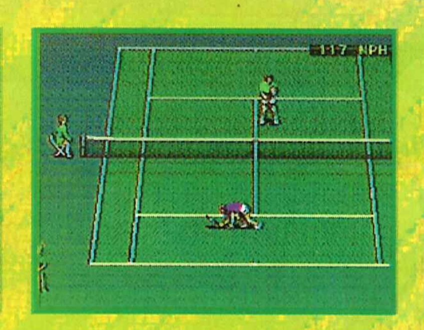
La circunstancia que en primer lugar llama la atención de este juego es el pequeño tamaño de la cancha y los jugadores. La razón es que Sega Sports pretende ofrecer al usuario una perspectiva que le permita tener una completa visión de todos los ángulos, sin necesidad de echar mano de un scroll constante. De este modo, nos encontramos con un campo prácticamente inmóvil, dentro de una perspectiva aérea oblicua con la que se domina toda la cancha. Pese al pequeño tamaño de los jugadores, éstos cuentan con unas secuencias de animación sobresalientes que solventan el supuesto "defecto" de sus dimensiones.

En cuanto al control del juego, «ATP Tennis» se aleja de los parámetros seguidos por el sensacional «Pete Sampras» de Codemasters, al presentar un manejo algo más complicado, en el que es necesario utilizar los tres botones del pad para ofrecer un repertorio de golpes variado. Aun así, las posibilidades de juego no tienen nada que envidiar a cualquier otro cartucho de tenis en Mega Drive.

De lo que sí se ha cuidado muy bien Sega Sports es de incluir un impresionante repertorio de opciones y modos de juego que harán las delicias de cualquier jugador. Con la participación de los mejores jugadores del mundo (incluidos los españoles Bruguera o Emilio Sánchez), e incluso de viejas leyendas del deporte de la raqueta, cuenta con la posibilidad de disputar partidos de exhibición, torneos, encuentros individuales o de dobles, de presenciar estadísticas y repeticiones, elegir a voluntad la velocidad del juego y un larguísimo etcétera de opciones. Entre todas ellas destaca la de participar en una temporada completa de la ATP (naturalmente, con torneos tomados de la realidad) con un jugador creado por vosotros mismos. En fin, todo un lujo que eleva la calidad de este cartucho a niveles altísimos.










## Entra en el circuito ATP

Esta es vuestra oportunidad. Si alguna vez habéis soñado con participar en el circuito de la ATP, compitiendo con los mejores tenistas del mundo, éste es el momento. Gracias a este modo de juego, podéis confeccionar un tenista con vuestro nombre y apellidos, edad, peso, altura, características técnicas y un largo etcétera. Después, todos los torneos estarán a vuestra disposición para llegar al número 1.

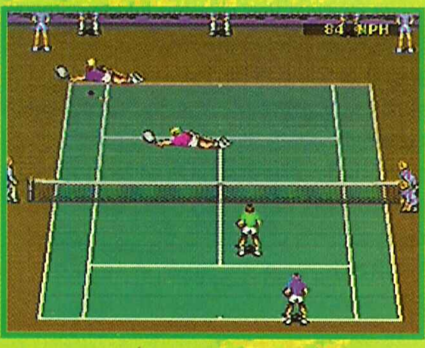
## Una excelente alternativa

Tras la salida del impresionante «Pete Sampras Tennis», parecía que por el momento todo estaba dicho en este subgénero. Sin embargo, Sega Sports nos ha sorprendido con este completísimo cartucho, cuyas virtudes son distintas (aunque no menores) a las de la joya de Codemasters.

El control de juego, sin ser tan adictivo y sencillo como en PS, resulta más real y se acerca más a la simulación que su competidor. Los jugadores no son tan grandes, pero por el contrario están muy bien animados. Y en cuanto al repertorio de opciones, «ATP Tennis» deja a la altura del betún a cualquier juego de tenis para consola.

En fin, no es cuestión de hacer odiosas comparaciones, simplemente «ATP Tennis» se presenta como una excelente alternativa para este divertido y adictivo género que es el tenis.

*Lolocop*

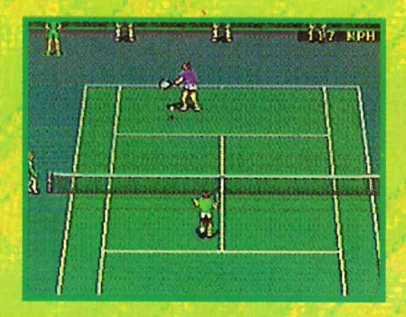


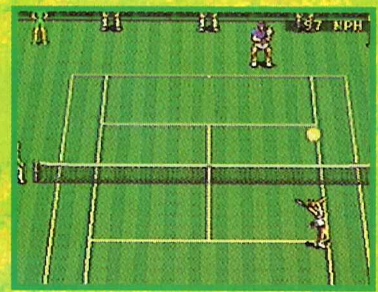
Una vez más, la competición de dobles es uno de los aspectos más atractivos del juego.

**Sampras, Sergi, Lendl, McEnroe... todos podrán caer rendidos a tus pies.**

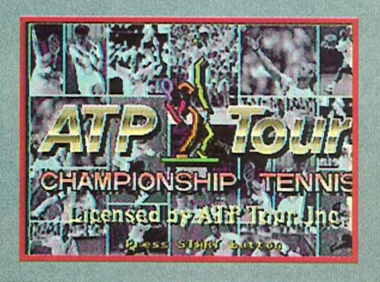



Todos los tenistas actuales se encuentran recogidos el el juego, incluido Sergi Bruguera.








**DEPORTIVO**
**SEGA**
**Sega Sports**

Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 0
Nº de fases: Temporada y torneos
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Salvar
Megas: 8

**Gráficos** 85
Aunque el tamaño del campo y los jugadores es pequeño, las animaciones son muy competentes.

**Música** 77
Como suele ocurrir en la mayoría de los juegos deportivos, pasa prácticamente inadvertida.

**Sonido FX** 84
El golpeo de la bola es excelente, pero los sampleados de voz podían haberse mejorado.

**Jugabilidad** 89
En unas cuantas partidas se puede controlar el juego, y después las posibilidades son sensacionales.

**Adicción** 91
Múltiples opciones, con especial mención para la temporada ATP y la posibilidad de 4 jugadores.

**Total** 89
Un juego de tenis de auténtico lujo, al que tan solo algunos pequeños detalles le impiden subir a lo más alto.

**Lo Mejor**

- Las numerosas opciones y los variados modos de juego.
- Su excelente jugabilidad.

**Lo Peor**

- Tal vez algunos aspectos del sonido y ciertos detalles gráficos.

# LOS PITUFOS




## 4 PITUFOS Y UN DESTINO

Los pequeños seres azules que nos han hecho pasar tan buenos ratos de diversión a través de las pantallas y los cuentos, van a entretener ahora a los usuarios de Super Nintendo con una aventura que cuenta con cuatro de ellos como personajes principales. El pitufo Forzudo, pitufo Bromista, pitufo Filósofo (en el juego aparece como Gafitas) y pitufo Goloso son los protagonistas de este cartucho que se divide en dieciséis fases.

En la mayoría de ellas la mecánica de juego es completamente plataformera. Por tanto, tenéis que esquivar o eliminar enemigos, al mismo tiempo que sorteáis abismos, lagos, grutas, bosques y todas las trampas que podáis imaginar, y que parecen diseñadas por el propio Gargamel. Pero hay más, como las fases de bonus en las que el pitufo Fortachón conduce una balsa a lo largo de un peligroso río y "pilota" una cigüeña por los cielos alpinos, o como esas dos fases especiales donde hay que pitufear obstáculos a bordo de una vagoneta y de un rapidísimo trineo con el que podéis hacer acrobáticos saltos.

Además, cada cuatro fases, y si lográis vencer a un temible enemigo, rescataréis a uno de los compañeros de Fortachón que ha sido secuestrado por Gargamel, pasando el pitufo liberado a ser el protagonista de la aventura. De este modo, el pitufo Bromista podrá utilizar sus paquetes explosivos para abrirse camino, Filósofo sacará provecho de su vela en las grutas, y Goloso podrá enfrentarse a Azrael a pastelazo limpio. Todos estos alicientes dan como resultado un cartucho tan pifufeante como el jarabe de zarzaparrilla.



Ten mucho cuidado con estos pitufos negros. Si te muerden, pierdes una vida.




## Pitufear es divertido

Los pequeños seres azules entran muy fuerte con esta versión para la 16 bits de Nintendo. Desde la primera fase nos encontramos ante un producto bien acabado, con excelentes gráficos (doble scroll de gran suavidad), divertidas animaciones, variedad de escenarios y situaciones (además de plataformas encontraréis fases de conducción a bordo de originales vehículos) y una gran jugabilidad, que se ve acentuada con la posibilidad de utilizar a más de un pitufo. Además, el nivel de dificultad, que puede parecer excesivo, es el justo para asegurar muchas horas de pitufeante diversión.

Boke

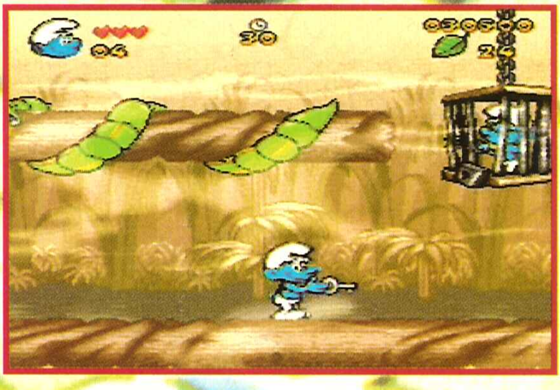








Los Pitufos pueden acceder a dos fases de bonus, para lo cual debes conseguir veinticinco items de estrella. En estas fases, al igual que en las dos especiales, conducirás distintos vehículos.



Cada cuatro fases debes enfrentarte a un vigilante de la jaula donde Gargamel tiene encerrado a un pitufo. Y tras derrotarle, aparece una llave con la que puedes liberar a tu azul amigo.

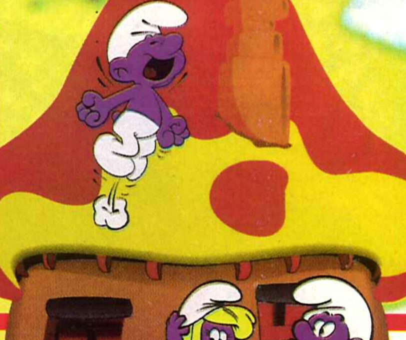






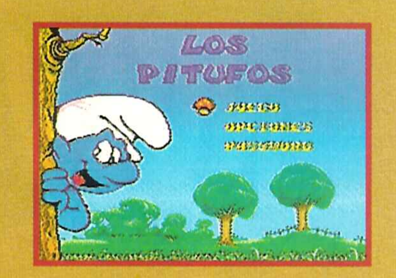








**SUPER NINTENDO**




**PLATAFORMAS**
**NINTENDO**
**Infogrames**
**Nº jugadores: 1**
**Vidas: De 3 a 5**
**Nº de fases: 16**
**Niveles de Dificultad: 3**
**Continuaciones: Passwords**
**Megas: 8**

### Gráficos — 90
Muy buena definición, colorido (tonos pastel) y excelente animación de Los Pitufos y sus enemigos.

### Música — 89
Cada una de las 16 fases cuenta con su propio tema musical inspirado en los de la serie televisiva.

### Sonido FX — 88
Muy completo el conjunto de efectos sonoros. Cada movimiento o acción está acompañado de su sonido.

### Jugabilidad — 89
Perfecta respuesta al pad de control, tanto en las zonas de plataformas como en las de conducción.

### Adicción — 90
La variedad de situaciones y ese nivel de dificultad tan ajustado alargan el juego notablemente sin aburrir.

### Total — 89
Los Pitufos demuestran que lo importante para divertir es presentar un juego de calidad. El género pasa a un segundo plano.

### Lo Mejor
- La excelente definición que presentan todos los personajes.
- El amplio número de fases y su notable variedad.

### Lo Peor
- Hay veces que se pueden llegar a perder los nervios, aunque de ahí no pasa la cosa.

LO MÁS NUEVO

# ¡ESTO ES LA BOMBA!




# Mega BomberMan



Este cartucho está protagonizado por unos pequeños dinamiteros que se convirtieron en un clásico de Nintendo, y que ahora se han pasado a los 16 bits de Sega de la mano de la compañía que se encargó de sus anteriores apariciones, Hudson Soft.

La mecánica del juego es tan sencilla como divertida. El protagonista es un pequeño "bomberman" que debe atravesar las cinco fases que componen el cartucho, a base, ni más ni menos, que de dinamitar los escenarios. Bueno, mejor dicho, lo que tiene que hacer explotar son los bloques que le impiden el paso hacia una curiosa esfera, la cual le conducirá a la siguiente etapa de su recorrido. Dicho así parece fácil, pero si tenemos en cuenta que para lograr su objetivo ha de dinamitar a todo bicho viviente que se cruce en su camino y encontrar los cuatro pivotes que le van abriendo las puertas, el tema se complica un poco más.

Pero el plato fuerte de este cartucho es el llamado "Battle Mode". En él, y con sólo conectar un Segatap, hasta cuatro jugadores pueden medir sus fuerzas, dirigiendo a los personajes más frenéticos que jamás han pisado una Mega Drive. La mecánica es la misma: poner bombas y recolectar items. Y el objetivo, eliminar al resto de los dinamiteros. Sencillo como la vida misma y divertido a más no poder. ¿Alguien da más?





## Cuatro esquinitas tiene la pantalla



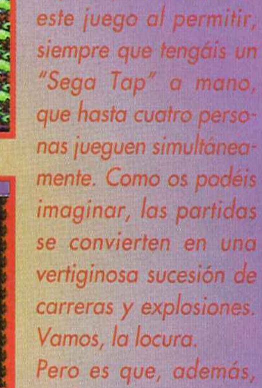




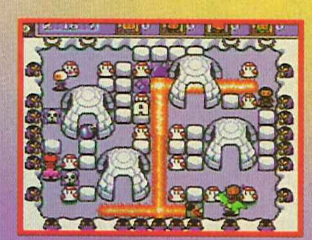












*El modo Batalla supone el principal aliciente de este juego al permitir, siempre que tengáis un "Sega Tap" a mano, que hasta cuatro personas jueguen simultáneamente. Como os podéis imaginar, las partidas se convierten en una vertiginosa sucesión de carreras y explosiones. Vamos, la locura.*
*Pero es que, además, tendréis a vuestra disposición un amplio y completo menú de opciones para rizar el rizo: 9 tipos de personajes, 10 escenarios y la posibilidad de formar equipos. Absolutamente genial.*



*Cuando el bomberman haya alcanzado la salida, los bloques no explotados se transformarán en valiosas monedas.*





*Nuestro pequeño dinamitero no se librará de enfrentarse a cinco gigantescos y peligrosos enemigos finales.*



**En este juego no sirven las medias tintas. Los personajes no dirimen sus diferencias a puñetazos, ni a patadas, ni siquiera a base de disparos, sino que lo hacen... ¡a bombazo limpio!**

## Bombas frenéticas

*Una actividad tan terrible como es poner bombas se convierte, por obra y gracia de Hudson Soft, en el mayor entretenimiento de Mega Drive. Con un ritmo endiablado y una acción que no deja ni un momento de respiro, estos pequeños dinamiteros son una fuente inagotable de diversión, jugabilidad y adicción. Y si conectáis cuatro mandos y jugáis otros tantos amigos a la vez, os daréis cuenta de lo peligroso que puede ser para vuestra mandíbula: no pararéis de reír mientras dure el juego.*

Cruela de Vil

## MEGA DRIVE




**ARCADE**
**HUDSON SOFT**
**Hudson Soft**
**Nº jugadores: De 1 a 4**
**Vidas: 4**
**Nº de fases: 5**
**Niveles de Dificultad: 0**
**Continuaciones: Passwords**
**Megas: 8**

### Gráficos — 82
A pesar de tirar a sencillos, el juego no requiere ningún alarde más y están bien definidos.

### Música — 83
Melodías bastante correctas, que alegrarán los oídos de los dinamiteros más exigentes.

### Sonido FX — 81
Sin brillar en exceso, cumplen correctamente su misión. A destacar los gritos de los protagonistas.

### Jugabilidad — 90
Brilla con luz propia con los cuatro jugadores simultáneos. Resulta fácil de controlar y divertido.

### Adicción — 90
Con un ritmo frenético y cuatro amigos jugando a la vez tiene mucho, pero que mucho peligro...

### Total — 87
El clásico de Hudson Soft no ha perdido ni un ápice de su fuerza de enganche, convirtiéndose en un bombazo para Mega Drive.

### Lo Mejor
- Cuatro jugadores simultáneos y la opción de formar equipos entre ellos.
- La infinidad de items a recoger.
- Los canguros-vida extra.

### Lo Peor
- Con los passwords, el modo normal no os durará demasiado.
- No tener un «Sega Tap» o tres amigos dispuestos a dinamitarlo todo.

LO MÁS NUEVO

# LOS CUATRO ESTADOS DE LA MATERIA

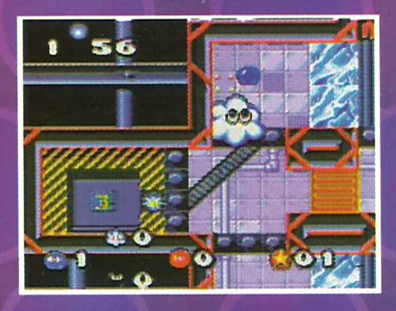





# MORPH







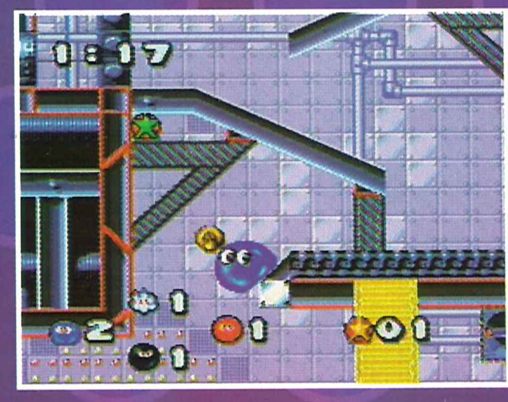


La base de este nuevo cartucho para los 16 bits de Sega es la metamorfosis del objeto protagonista en cuatro estados de la materia: sólido elástico, sólido rígido, líquido y gas. El esquema de juego es muy sencillo, ya que se trata de que, empleando un número limitado de posibles transformaciones, encontréis la salida de cada nivel y la rueda dentada que necesitáis para completarlo.

Dicho así parece que no tiene mucha complicación, pero vais a enfrentaros a verdaderos laberintos que requieren que le deis "muchas vueltas al coco" para resolver cada prueba con éxito. Éstas están distribuidas en cuatro fases o zonas diferentes, de manera que os encontraréis recorriendo un jardín, un laboratorio, las alcantarillas y una fábrica. Cada una de ellas se compone de nueve niveles, es decir, de nueve de estos puzzles. El objetivo del juego es resolverlos con acierto, teniendo en cuenta que la dificultad va en aumento a medida que superáis cada fase.

En fin, como podéis comprobar, «Morph» es uno de esos cartuchos que tienen como objetivo que vuestra mente no deje de cavilar ni un solo segundo. Y, desde luego, lo consigue.





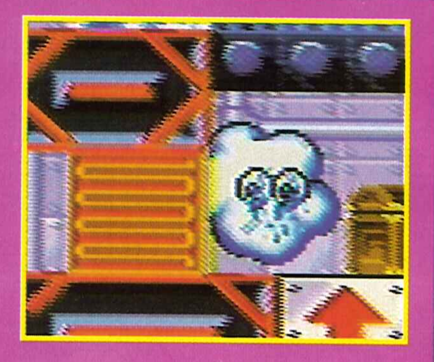






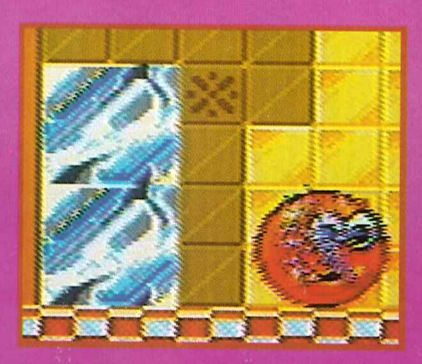

## Cuatro mejor que uno

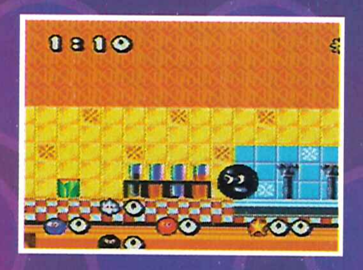
*«Morph» contiene cuatro personajes en uno: una bola sólida, otra elástica, una gota de agua y una nube. Para cambiar de estado, solamente tenéis que presionar uno de los cuatro botones del pad. Pero ojo, que las transformaciones son limitadas.*



## Física práctica

*Cuando la gota se acerca al calor, se transforma en nube; y si pasa por el hielo, se convierte en sólido. Como veis, la mecánica de juego de «Morph» es real como la vida misma. Cuestión de física.*















*«Morph» tiene cuatro áreas de juego diferentes: el laboratorio, la fábrica, el jardín y las alcantarillas. Podéis empezar la partida en cualquiera de ellas.*

## Una propuesta curiosa

**Si algo se merece este cartucho es el calificativo de curioso por su contenido y desarrollo. Ésta es su baza fundamental, ya que propone una serie de pruebas de inteligencia que, si bien resultan facilonas al principio, se complican a base de bien.**

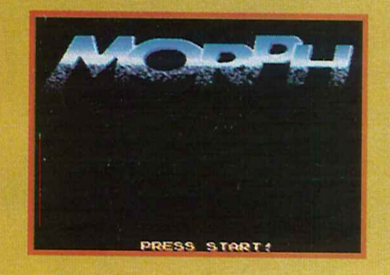
**Por otro lado, ni los gráficos ni el sonido aportan nada nuevo a lo ya visto y escuchado, pero es que la línea técnica del cartucho tampoco requiere grandes alardes. Lo verdaderamente importante es el desarrollo, con un puntillo adictivo que logrará enganchar a los jugadores que no se dejen llevar por los nervios.**

*Cruela de Vil*




*El objetivo de cada nivel es encontrar la salida, y para llegar a ella tenéis que jugar con las características propias de cada estado físico.*

## SUPER NINTENDO




**INTELIGENCIA**
**MILLENIUM**
**Millenium**

**Nº jugadores: 1**
**Vidas: 1**
**Nº de fases: 4**
**Niveles de Dificultad: 0**
**Continuaciones: Infinitas**
**Megas: 8**

### Gráficos — 76
Bastante normalitos a pesar de las cuatro zonas diferentes en las que se desarrolla el juego.

### Música — 80
Melodías contundentes que sólo se escuchan al comienzo y final de cada prueba y al elegir zona.

### Sonido FX — 76
Dadas las características de este cartucho, los efectos son escasos pero cumplen correctamente.

### Jugabilidad — 80
El planteamiento es tan sencillo (basta con cambiar la forma del protagonista) como difícil resulta el juego.

### Adicción — 78
Jugadores impacientes, absténganse. Gustará a aquéllos que disfrutan con el "más difícil todavía".

### Total — 78
Una propuesta bastante diferente de lo que estamos acostumbrados a ver, que no deja de tener su pizca de gracia.

### Lo Mejor
- Las continuaciones infinitas.
- No está mal pensar un poquito.
- Poder elegir zona al salir de una prueba, la resolvamos o no.

### Lo Peor
- Que no presente demasiada variedad en su desarrollo.
- Alcanza un excesivo grado de dificultad.




# LA JUNGLA JUGONA DE NINTENDO

# THE JUNGLE BOOK

Los ocho biteros de Nintendo están de enhorabuena, ya que también van a poder disfrutar de su versión de «The Jungle Book». Un cartucho que tiene más puntos en común, aunque resulte paradójico, con el aparecido hace un mes para Mega Drive, que con el lanzamiento para Super Nintendo.

Mowgli es el protagonista indiscutible de la aventura, y es capaz de saltar, agacharse y trepar por lianas de varias formas diferentes, además de disparar plátanos simples, dobles e incluso plátanos boomerang. Y ello gracias a que el sprite de este pequeño humano criado por los lobos está perfectamente animado.

Para ir avanzando por las diez selváticas fases, necesitáis encontrar, junto a Mowgli, un número determinado de gemas (una de las similitudes con el juego de Mega Drive). Cada dos fases debéis enfrentaros, además, con un conocido enemigo final que puede ser la escurridiza Kaa, Rey Lui, el primate más loco de la jungla, o el mismísimo Shere Khan. Y en el transcurso de las mismas podéis acceder a una fase de bonus contra reloj.

Las diferentes zonas de esta divertida jungla combinan las plataformas horizontales con las verticales. Todo ello dentro de un mapeado con mil y un peligros, que debéis sortear ayudándoos de los numerosos items que encontréis en el camino. Además de esto, vais a contar con la valiosa ayuda de vuestros amigos Baloo, el oso, la pantera Baghera y el coronel Hatie al mando de su ejército de elefantes. La recompensa final a tantos esfuerzos será el poblado de los humanos y, por supuesto, las muchas horas de diversión que os esperan junto al pequeño Mowgli.

*Los enemigos finales de este «Jungle Book» están dotados de una definición como pocas veces se ha visto en NES.*







## Un cartucho de "fábula"

*Pocas cosas se le pueden pedir a un programa para los ocho bits de Nintendo que no ofrezca este cartucho. La jugabilidad es correcta, con un personaje con buenas animaciones, que le hacen poseedor de variados movimientos. Los gráficos, incluso, llegan a mostrarnos texturas y sombreados, con un scroll bastante suave. Y la dificultad ha sido ajustada en su nivel adecuado, consiguiendo una adicción muy alta. En definitiva, un juego de plataformas puras con el aliciente que conllevan unos personajes muy conocidos por todos.*

*Boke*

**La "casi olvidada" ocho bits de Nintendo no ha querido faltar a la cita con Mowgli y sus amigos del Libro de la Selva.**













## NINTENDO

Walt Disney's The Jungle Book
COPYRIGHT (C) 1994 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
PRESS SELECT FOR OPTIONS
PRESS START TO BEGIN

**PLATAFORMAS**
**NINTENDO**
**Virgin**

Nº jugadores: 1
Vidas: De 3 a 6
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 1
Megas: 4

**Gráficos** — **85**
Buena animación del sprite de Mowgli, tal vez una pizca lento, y variados escenarios de la jungla.

**Música** — **89**
Uno de los mejores aspectos del cartucho. Los temas musicales suenan muy bien en la ocho bits.

**Sonido FX** — **86**
Muy variados. Desde los saltos o los impactos de los plátanos, hasta el barritar de los elefantes.

**Jugabilidad** — **86**
Mowgli se deja manejar y sus posibilidades son grandes, con escaladas, saltos, vuelos en liana...

**Adicción** — **85**
La posibilidad de ver los personajes del Libro de la Selva y una dificultad justa dan mucho juego.

**Total** — **85**
Una buena conversión para NES, con la misma estructura que el de Mega Drive y detalles de calidad en gráficos y animaciones.

**Lo Mejor**
- Lo bien que suena la música, basada en la banda sonora original de la película.

**Lo Peor**
- En ocasiones, Mowgli puede resultar un poco lento.



# MEGA MAN PORTÁTIL POR TERCERA VEZ

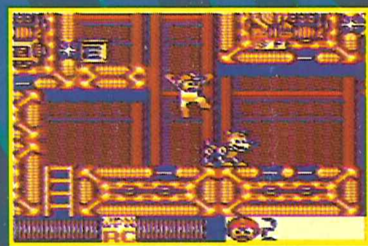
# MEGAMAN III




Tras su triunfal entrada en Super Nintendo, el superhombre más famoso de Capcom regresa a Game Boy para protagonizar la tercera entrega de sus aventuras en la portátil. Y como en los dos cartuchos anteriores, la tarea de Mega Man consiste en enfrentarse a un ejército de robots creados por el temible Dr. Willy.

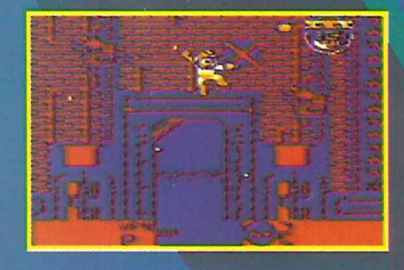
Los elaborados planes de Willy se basan en perforar la corteza de la Tierra para extraer energía con la que alimentar a su nueva criatura metálica. Claro que Mega Man va a poner todo su empeño en impedirlo, y eso que sabe que Spark Man, Gemini Man, Snake Man y Shadow Man le están esperando. Y que cuando acabe con ellos, deberá verse las caras con Dive Man, Skull Man, Drill Man y Dust Man antes de enfrentarse a su archienemigo.

La estructura del juego es la misma que en anteriores entregas, es decir, los robots se dividen en dos grupos de cuatro, y podéis elegir en qué orden queréis enfrentaros con ellos. Por supuesto, no faltan a la cita el fiel Rush y Flip-Top, el maletín cibernético que aumenta el poder de Mega Man. Con estas ayudas y las de los objetos especiales que incrementan la energía de vuestro héroe, lo más seguro es que Willy no duerma muy tranquilo últimamente.



*Como "Rush Coil", el perro de Mega Man hace las veces de resorte. Como "Rush Jet", sirve de trineo autopropulsado.*











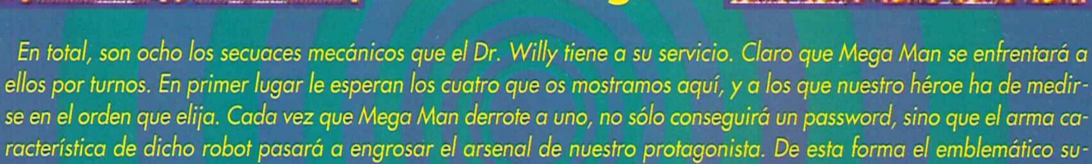
## Primera tanda de enemigos











En total, son ocho los secuaces mecánicos que el Dr. Willy tiene a su servicio. Claro que Mega Man se enfrentará a ellos por turnos. En primer lugar le esperan los cuatro que os mostramos aquí, y a los que nuestro héroe ha de medirse en el orden que elija. Cada vez que Mega Man derrote a uno, no sólo conseguirá un password, sino que el arma característica de dicho robot pasará a engrosar el arsenal de nuestro protagonista. De esta forma el emblemático superhéroe se va haciendo cada vez más fuerte y poderoso, y le cuesta menos acabar con sus rivales.



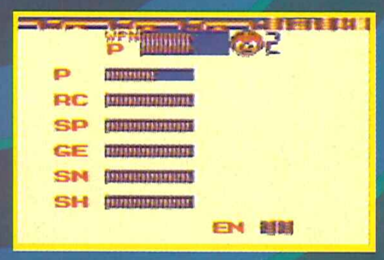






*Flip-Top es el maletín cibernético del bueno del doctor Light, que aparece en escena para recargar la energía de Mega Man, lo que siempre es de agradecer.*






*Así de completito está el arsenal de armas y objetos de Mega Man después de vencer a los cuatro primeros robots de Willy y de obtener la ayuda de Rush.*



**Una vez más el prolífico Mega Man va a plantar cara al Dr Willy y a ocho de sus poderosas criaturas con la Game Boy como testigo de excepción.**

### *El Mega Man de siempre*

*Capcom consiguió un pleno cuando lanzó las primeras aventuras de este singular héroe. Ahora, aunque en esta tercera entrega para Game Boy mantiene todas las cualidades de pasadas aventuras, se echa de menos una pizca de originalidad que impregne de nuevos aires el juego.*

*Eso sí, no faltan unas dosis de acción ni el elevado nivel de dificultad que ha acompañado siempre a Mega Man, lo que convierte a este cartucho en algo esencial para los incondicionales del personaje.*

*Cruela de Vil*

## GAME BOY




**ACCION**
**CAPCOM**
**Capcom**

**Nº jugadores: 1**
**Vidas: 3**
**Nº de fases: 9**
**Niveles de Dificultad: 0**
**Continuaciones: Passwords**
**Megas: 2**

### Gráficos — 83
El Mega Man de toda la vida se desplaza por unos escenarios variados con sprites de buen tamaño.

### Música — 86
La portátil de Nintendo no deja de sorprendernos, en esta ocasión gracias a unas melodías excelentes.

### Sonido FX — 84
Un abundante repertorio de efectos sonoros bastante cuidados, que os sorprenderán gratamente.

### Jugabilidad — 80
Pese a que no presenta complejidad en su control, el juego alcanza elevadas cotas de dificultad.

### Adicción — 80
Los forofos de Mega Man estarán deseando conectar la portátil. Para el resto, será un juego correcto.

### Total — 82
Capcom repite en la portátil con su personaje más emblemático, en un juego divertido con un gran aliciente: Mega Man.

### Lo Mejor
- **Acumular las armas de los secuaces del Dr. Willy cuando les derrotamos.**
- **Las apariciones de Rush y Flip-Top.**
- **Los oportunos passwords.**

### Lo Peor
- **Quedarnos sin vidas y tener que volver al principio del nivel.**

LO MÁS NUEVO

# ENTRE BOLAS ANDA EL JUEGO




Dentro de la línea marcada por los juegos de lucha "originales", al estilo «Clay Fighters» o «Brutal», nos llega este curioso cartucho que a buen seguro no pasará desapercibido por los 16 bits de Sega. Accolade presenta un juego que básicamente es similar a cualquier "one on one" en cuanto a su desarrollo, pero que a su vez contiene suficientes detalles como para diferenciarse claramente de clásicos como «SF II» o «MK».

El aspecto más destacable de este «Ballz» es que todos sus personajes están formados por la unión de formas circulares de diferentes tamaños, lo que confiere un más que peculiar aspecto a sus protagonistas. Pero lo más importante es que cada una de estas "bolas" se mueve de forma independiente, con lo que los efectos de animación que se logran alcanzar son asombrosos (algo similar al proceso utilizado con los gráficos poligonales, sólo que en este caso utilizando formas circulares).

Por otro lado, se ha dotado al juego de una perfecta tridimensionalidad, de manera que los personajes se acercan o alejan de la pantalla en el transcurso del combate, gracias al empleo de todo tipo de zooms y rotaciones que incluso podéis controlar a vuestro gusto durante la repetición de los asaltos. Por lo demás, los combates se desarrollan con gran sentido del humor, con la utilización de variados y divertidos movimientos y el acompañamiento de un sonido pegadizo y muy apropiado.

Pero no se hable más. Ahora, vuestro único objetivo consiste en derrotar a cada uno de los ocho extravagantes protagonistas (en el número de asaltos que vosotros mismos elijáis) y deshacerlos en mil pedazos... mejor dicho, en mil "canicas".





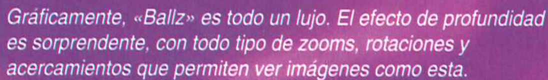




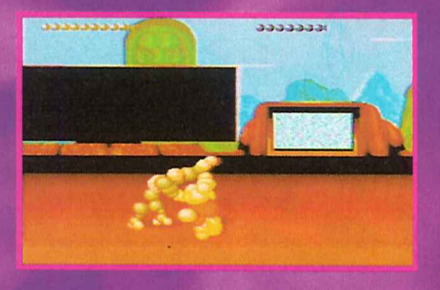







Gráficamente, «Ballz» es todo un lujo. El efecto de profundidad es sorprendente, con todo tipo de zooms, rotaciones y acercamientos que permiten ver imágenes como esta.

Cada personaje posee su propio estilo de lucha, repleto de movimientos variados, divertidos y absolutamente sencillos de ejecutar. La jugabilidad es uno de los puntos fuertes de «Ballz».





**Accolade presenta el cartucho ideal para demostrar que los juegos de lucha no están reñidos con el sentido del humor.**



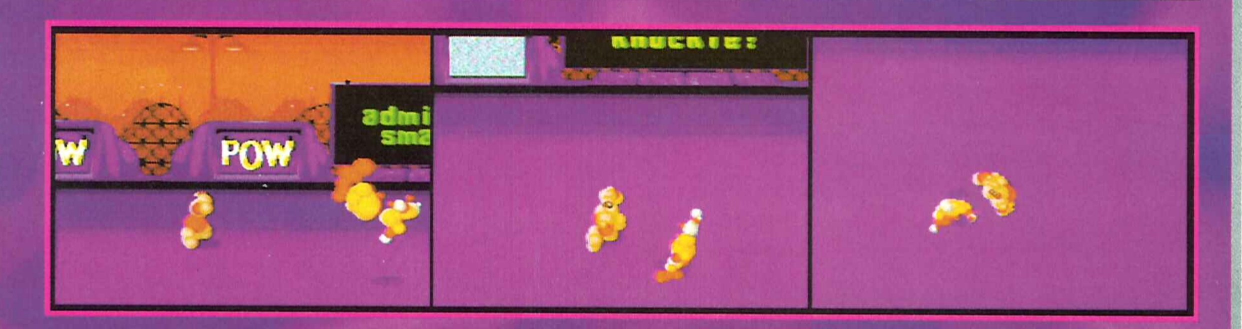


## *Se agradecen las nuevas ideas*

***Siempre que alguna compañía trata de innovar (máxime en un género tan conservador como la lucha) es de agradecer. Y si además el resultado final es de notable calidad, con más razón. Es el caso de «Ballz», una auténtica virguería gráfica realizada con más imaginación que medios. Quizá el desarrollo pueda resultar cansino a largo plazo, pero el gran sentido del humor que rezuma todo el juego y la frescura de su realización aseguran buenos ratos de diversión.***



*Lolocop*




## MEGA DRIVE




**LUCHA**
**ACCOLADE**
**P.F. Magic**

**Nº jugadores: 1 ó 2**
**Vidas: 1**
**Nº de fases: 8 luchadores**
**Niveles de Dificultad: 3**
**Continuaciones: 5**
**Megas: 16**

### Gráficos — 88
Las animaciones y el efecto 3-D son sobresalientes. Los escenarios, algo más discretos.

### Música — 82
Embarullada y extraña, pero muy apropiada para el tono humorístico que destila todo el juego.

### Sonido FX — 84
Todo un repertorio de mezclas rarísimas, gritos y diversos sonidos. Cuando menos, curioso.

### Jugabilidad — 85
El control de los personajes es sencillo y divertido a la vez. No ofrece ningún tipo de problemas.

### Adicción — 82
Un juego de lucha para dos jugadores siempre es adictivo, aunque esta vez le falte algo más de variedad.

### Total — 84
Un juego que supone toda una innovación gráfica, que completa con buenas ideas y un excelente sentido del humor.

### Lo Mejor
- **Sin duda, todo el apartado gráfico.**

### Lo Peor
- **El desarrollo de los combates no es precisamente el de «SF II».**

# Itchy & Scratchy

SUPER NINTENDO

## A LA CAZA DEL GATO

Si lo normal es ver cómo los gatos persiguen a los pobres ratones, tanto en la vida real como en la ficción, gracias a este cartucho los pequeños roedores van a tomarse un merecido descanso y a vengarse de los malos ratos que les han hecho pasar los mininos. El personaje central de este juego se llama Itchy, y se trata de un ratón de lo más espabilado que tiene un solo objetivo: hacerle la vida imposible a Scratchy, el gato de turno. Probablemente sus nombres os suenen, pues ellos protagonizaban los dibujos animados que aparecían en la serie «The Simpsons», y lo hacían con tanto acierto que se han ganado a pulso su propia aventura.

La base de la misma son las plataformas, y valiéndose de ellas Itchy podrá atravesar las nueve fases que componen el cartucho. Cada una es una parodia de una famosa película perteneciente a un género diferente, de tal modo que Itchy va a desplazarse por la Prehistoria, el salvaje Oeste, el interior de una fábrica o el fondo del mar. Eso sí, irá armado hasta los dientes, ya que si bien su principal defensa contra cualquier enemigo (y no son pocos, precisamente) es un mazazo bien dado, cuenta con un extenso arsenal que abarca desde lanzallamas y bazokas hasta contundentes mazas medievales.

Pero claro, hay que tener en cuenta que su gran enemigo no es otro que el gato Scratchy, y ya sabéis cómo se las gastan estos "inocentes mininos". Así, no conforme con aguardarle pacientemente al final de cada fase, va a aparecer por sorpresa en diversas ocasiones para intentar dar a Itchy su merecido y, de paso, salvar una de sus nueve vidas. Que lo consiga o no ya depende de vosotros, y de vuestra habilidad a la hora de que el ratón se desplace con la mayor agilidad a lo largo de este divertido cartucho.



*Scratchy aparecerá al final de cada fase a bordo de un gigantesco ingenio mecánico. Os tocará derrotarle.*




*Cada fase se ha creado emulando, incluso en el nombre, a famosas películas de la historia del cine.*



# Armas de ratón

*Aunque el arma principal de Itchy es un mazo de madera, podrá utilizar un variado repertorio de instrumentos contra Scratchy. Aquí os mostramos seis, pero encontraréis muchos más. Palabra.*





















**Por una vez, y sin que sirva de precedente, el "inocente" ratoncito va a convertirse en perseguidor implacable del gato.**





## Animales "salvajes"

***Los ídolos de Bart y Lisa Simpson, Itchy y Scratchy, protagonizan un cartucho de plataformas curioso en lo que se refiere a los papeles de los protagonistas. La originalidad radica en que es el ratón quien descarga su adrenalina en el minino, al que resta vidas de formas algo "fuertes".***

***Por lo demás, este cartucho se limita a presentar las plataformas que hemos visto cientos de veces, eso sí, dentro de una realización técnica bastante correcta. Con un desarrollo tan simple, divertirá a los aficionados a este tipo de juegos y a los seguidores de la serie «The Simpson», pero no aportará nada nuevo al resto.***

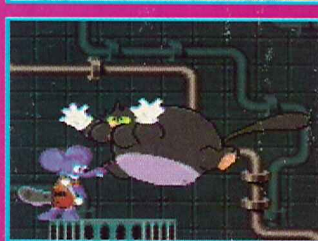


***Cruela de Vil***

## Duro con él

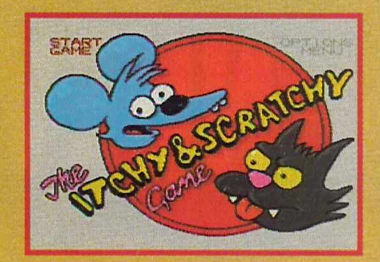






*Con su variado arsenal, Itchy se enfrentará a Scratchy cada vez que éste asome el hocico por la pantalla. Dependiendo del arma que utilice el protagonista, el infeliz minino sufrirá diversos ataques. Son muchos, pero para que os hagáis una idea aquí hay tres.*

## SUPER NINTENDO




**PLATAFORMAS**
**ACCLAIM**
**Bits**
**Nº jugadores: 1**
**Vidas: 3**
**Nº de fases: 9**
**Niveles de Dificultad: 3**
**Continuaciones: 0**
**Megas: 8**

### Gráficos — 80
Escenarios en la línea de los dibujos de Groening. Se echa de menos un mayor repertorio de movimientos.

### Música — 80
Las melodías se adecúan correctamente a la ambientación de cada fase y se escuchan con agrado.

### Sonido FX — 79
El amplio repertorio de armas se corresponde con los efectos adecuados a cada una de ellas.

### Jugabilidad — 80
Con la dificultad habitual de los juegos de plataformas, puede liar un poco contar con un arsenal tan amplio.

### Adicción — 80
Con siete fases ambientadas en escenarios diferentes, la baza principal son los protagonistas.

### Total — 80
Las estrellas de los dibujos animados favoritos de Bart y Lisa Simpson realizan un buen intento de convertirse también en vuestros ídolos.

### Lo Mejor
- **Las divertidas y espectaculares formas de morir que tiene Scratchy.**
- **Que cada fase esté ambientada en un escenario "de película".**

### Lo Peor
- **Quitando las muertes ya mencionadas, el juego no es demasiado original.**




# BALONCESTO MUY PERSONAL

# Barkley SHUT UP AND JAM

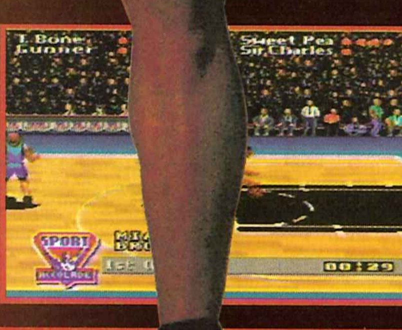
SUPER NINTENDO

Tras los intensos play-offs por el anillo de campeón de la NBA (este año tampoco ha podido ser), Sir Charles ha decidido organizar unos partidillos dos contra dos con sus colegas de playground ahora que llega el buen tiempo y se puede jugar en la calle. Dieciséis participantes componen esta pandilla de locos por el basket, cada uno de ellos con unas características de juego diferentes que, como orientación previa, podrás visionar antes de seleccionar los componentes de tu equipo.

Bueno, mejor dicho, de vuestros equipos, pues hasta cuatro participantes tendrán la posibilidad de disfrutar de unas jugadas espectaculares y contundentes al estilo de Sir Charles, entre otras cosas gracias al empleo del sistema turbo potenciador. Su mano se deja notar especialmente en la intensidad defensiva que muestran los jugadores, incluyendo lances al límite del asesinato a codazo armado.

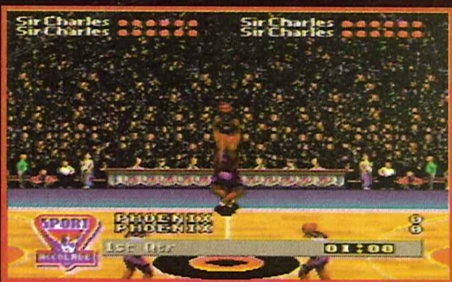
En cuanto a los escenarios, ocho canchas distintas, correspondientes a otras tantas ciudades norteamericanas, serán testigo de los vuelos del "Gordo" y compañía. Podréis elegir la que queráis, siempre que os decidáis por un partido aislado o por las series (al mejor de cinco o siete partidos). Si por el contrario optáis por el Modo Competición, haréis un recorrido por todas las sedes hasta llegar a Phoenix, escenario final con el equipo de Sir Charles como potente adversario. Y por supuesto, tras cada victoria obtendréis el password correspondiente.

Con todas estas cualidades va a ser muy difícil que junto a «Barkley Shut up and Jam» os aburráis este verano. Eso sí, entre partido y partido tomaos un buen refresco.



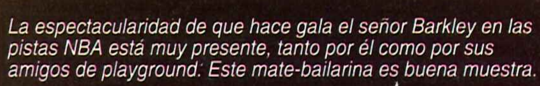












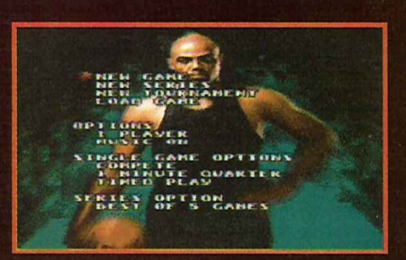

La espectacularidad de que hace gala el señor Barkley en las pistas NBA está muy presente, tanto por él como por sus amigos de playground. Este mate-bailarina es buena muestra.

Pero no sólo mates podrás realizar con «Barkley Shut up and Jam». Los tiros de dos y tres puntos, como buen juego de baloncesto, también tienen su importancia en el cartucho.





**Al actual número uno del basket mundial, Charles Barkley, no se le caen los anillos por jugar en una cancha callejera con sus "colegas" de toda la vida. Y ahora, tú puedes ser uno de ellos.**

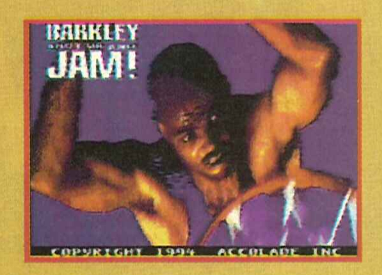




## Un scroll descoordinado

*Un cartucho con el nombre de Barkley como gancho comercial y garantía de calidad no puede presentar fallos tan influyentes en la mecánica del juego y su visualización como el que aquí aparece. El scroll, cuando se realizan pases largos, va mas lento que el balón, con lo que éste llega a desaparecer de la pantalla para volverse a mostrar en la otra canasta con la jugada ya resuelta.*

*Aparte de esto, algunos de los espectaculares movimientos resultan un tanto bruscos, debido quizá a la falta de animaciones intermedias. Eso sí, la posibilidad de cuatro jugadores simultáneos, los passwords y el hecho de jugar con una estrella de la NBA son aspectos positivos que elevan la calidad de este programa.*

*Boke*




**DEPORTIVO**
**ACCOLADE**
**Accolade**

Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 1
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 12

### Gráficos — 78
El scroll "súper lento" y los bruscos movimientos de los sprites se compensan con la variedad de canchas.

### Música — 85
Puede mantenerse durante el desarrollo del partido. Muy "funky" y adecuada para jugar al baloncesto.

### Sonido FX — 83
Las exclamaciones digitalizadas de Sir Charles son ideales, pues ayudan a motivarse.

### Jugabilidad — 82
Tiene un fácil manejo con el pad gracias a la simplificación de botones que influyen en el juego.

### Adicción — 78
Pese a los cuatro jugadores simultáneos, sólo tendrá un gran interés para los fans de Barkley.

### Total — 80
Un nuevo juego de baloncesto dos contra dos de gran espectacularidad, pero con grandes deficiencias técnicas.

### Lo Mejor
- Las voces digitalizadas del "gordo".
- Las ocho pistas de juego diferentes.

### Lo Peor
- Ese scroll "súper lento" que se queda por detrás de la acción.
- La falta de animaciones en algunos movimientos de los personajes.

NEO GEO

# LA PAREJA DEL ESPACIO







TOP HUNTER
RODDY & CATHY

Los colonos espaciales se encuentran ante una terrible amenaza. Unos piratas muy malos conocidos como Klaptons están saqueando las caravanas de cargueros espaciales con destino a las colonias. Pero ahí están dos intrépidos cazarrecompensas, Roddy y Cathy, para impedirlo. Ésta es la trama argumental de «Top Hunter», un arcade beat'em up que aumenta la variada gama de diversión que ofrece Neo Geo.

El juego está dividido en cuatro planetas, que a su vez cuentan con tres zonas distintas. En cada uno de ellos se encuentra un espectacular jefe "fin de planeta", al que llegaréis tras sortear innumerables Klaptons. Estos malvados esbirros del Capitán Klapton tienen armas tan sofisticadas como robots, disparadores de plasma o ingenios voladores. Una vez consigáis acabar con los cuatro jefes de los planetas, llegará el combate final con el propio Capitán.

Pero Roddy y Cathy no tienen miedo a estos peligros, pues su arsenal se encuentra bien repleto de armas. Además de lanzar sus puños a gran distancia, cuentan con golpes especiales de comprobada efectividad, y con unos items que obtendréis al tirar de determinadas anillas. Por si fuera poco, el reloj también juega un papel importante, pues cada zona tiene un tiempo límite.

Y si no podéis completarla uno solo, nada mejor que compartir la aventura con otro compañero, posibilidad que os ofrece la opción de dos jugadores simultáneos. De este modo, ambos os encontraréis con la mejor recompensa que os podáis imaginar: un estupendo rato de diversión.







En algunas de las fases podréis encontrar zonas de bonus escondidas en cuevas o agujeros. Descubridlas y podréis conducir unos patinetes con gran capacidad de salto.

## Un arcade con mucho juego

La compañía SNK se ha acordado de los arcade beat´em up. A una calidad gráfica desbordante de colorido y nitidez, con multiple scroll y profundidad de campo (el juego se desarrolla en dos bandas), han unido una jugabilidad a prueba de mandos y jugones, con gran variedad de movimientos y golpes especiales en ambos personajes. El resultado es un programa que engancha desde la primera partida y con el que te diviertes, tanto por las sorpresas que depara como por el sentido del humor que sabe reflejar en sus acciones.

Boke



## Golpes muy especiales

Un juego basado en la capacidad de lucha de sus protagonistas no podia tener mejor conjunto de movimientos y golpes especiales en ambos personajes. Además, todos son de fácil ejecución y muy espectaculares.

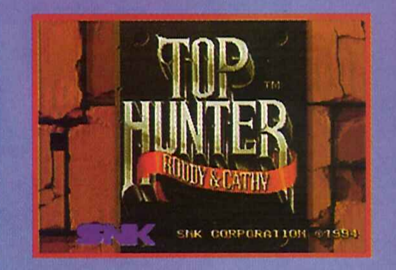



**Por una vez, SNK se aleja de sus habituales juegos de lucha para presentar un brillante beat'em up.**





## NEO GEO




**ARCADE**
**SNK**
**SNK**

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 12
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: 3
Megas: 110

### Gráficos — 92
Los sprites tienen mil y un movimientos distintos. Y en cuanto a los escenarios, hablan por sí mismos.

### Música — 89
Sin excesivas pretensiones, suena acompañando el desarrollo del juego. Audible en todo momento.

### Sonido FX — 90
Cada golpe especial tiene su sonido concreto. Bastante claros y diferenciados entre sí.

### Jugabilidad — 93
Tanto Roddy como Cathy tienen un buen conjunto de golpes y su ejecución no ofrece problemas.

### Adicción — 91
Según avances alucinarás con nuevos enemigos y paisajes, que te harán pegarte a la consola.

### Total — 92
El cuidado de todos los aspectos culmina en un excelente arcade beat'em up de gráficos muy bellos y diversión asegurada.

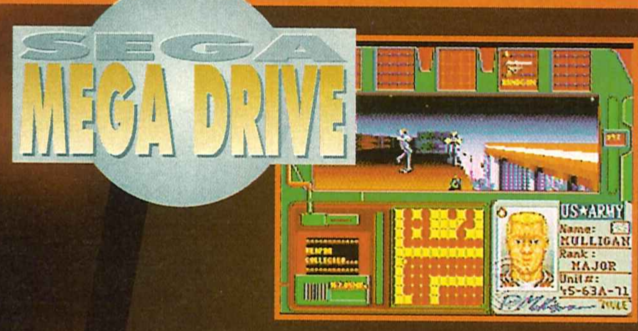
### Lo Mejor
• La definición, colorido y variedad de los gráficos.

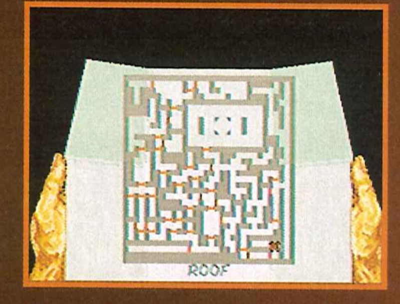
### Lo Peor
• El precio de este cartucho.

LO MÁS NUEVO

SEGA MEGA DRIVE

# ZERO tolerance


Dependiendo del enemigo, tu mercenario tendrá que utilizar un arma u otra, sin olvidarse de vigilar las municiones.

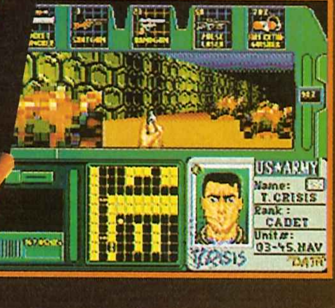

El mapa es fundamental para moverse por los complicados y enormes laberintos que componen cada misión del juego.

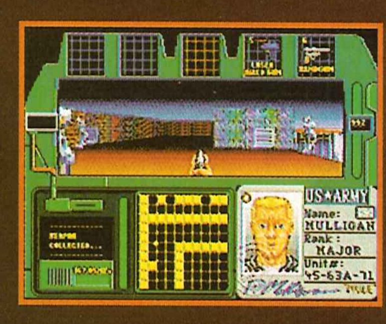
## ACCIÓN EN TRES DIMENSIONES

Si reúnes un grupo de mercenarios de aspecto rudo, te haces con un arsenal propio de unas fuerzas especiales y buscas algún rincón conflictivo lleno de enemigos dispuestos a caer ante tus armas, podrás dar rienda suelta a todas esas ganas de acción que llevas dentro. Claro que desfogarse no siempre es fácil, sobre todo si además quieres hacerlo pistola en ristre. O por lo menos, no es fácil sin tener «Zero Tolerance».

Y es que Accolade ha conjugado en este cartucho las características más apropiadas para disfrutar a tope de una buena descarga de adrenalina. Para empezar, la perspectiva subjetiva del juego mantiene siempre alta la tensión, al no saber en qué momento puede aparecer un enemigo ni dónde lo va a hacer. Además, los escenarios varían desde el interior de una estación espacial plagada de alienígenas hasta una ciudad futurista con enemigos robots. Y todo perfectamente definido y matizado con unos gráficos tridimensionales, que apoyan y aumentan el realismo de la aventura. Si a esto le unimos mapeados enrevesados y largos, multitud de armas y objetos y un sonido espeluznante, tenemos como resultado un juego en el que, por encima de todo, prima la acción y la jugabilidad.

¡Ah!, se nos olvidaba hablar del último invento de Accolade, consistente en un cable que une dos Mega Drive que tengan «Zero Tolerance», para que dos jugadores simultáneos puedan repartir plomo a diestro y siniestro. Por supuesto, viene incluido con el cartucho.

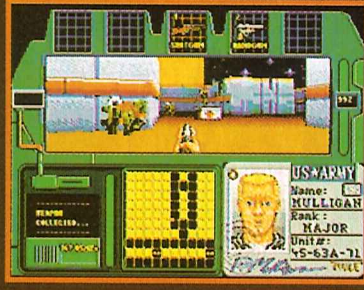























**Una cosa se puede asegurar de «Zero Tolerance»: con él, no tendrás un solo momento de respiro.**

## De gatillo fácil

*Este «Zero Tolerance» se basa en los mismos parámetros que han hecho de «Doom» el juego de ordenador del año. La atracción que provoca este tipo de programas procede de la rapidez con que se suceden las situaciones y de lo fácil que es dejarse llevar por la acción.*

*Multitud de enemigos y armas hacen que este cartucho sea ideal para los jugadores de gatillo fácil, aunque también deja espacio para la estrategia. Una estrategia, eso sí, minimizada por el sobrecogedor sonido de los disparos y la arrolladora acción que puede llegar a desplegarse.*

*Teniente Ripley*

## Mejor armado que Rambo







*Tener un ejército mercenario supone contar con un almacén bastante repleto. Para empezar, unos cuantos fusiles y alguna que otra pistola. Luego están los lanzallamas, infrarrojos, láser... Por supuesto, el resto del equipo es también importante. Una buena linterna para alumbrar esquinas oscuras, un extintor y el botiquín. Claro que si te quedas sin municiones, siempre puedes emplear los puños.*
















**MEGA DRIVE**




**ACCIÓN**
**ACCOLADE**
**Accolade**

Nº jugadores: 1
Vidas: 1 ó 2
Nº de fases: 3 misiones
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 0
Megas: 8

### Gráficos — 86
Posee unos buenos gráficos tridimensionales, aunque de cerca se pixelan excesivamente.

### Música — 80
Poca música hemos podido escuchar en este cartucho. El protagonismo se lo lleva todo el sonido FX.

### Sonido FX — 87
Los disparos, los sonidos de los enemigos, todo en general crea un atmósfera cargada de suspense.

### Jugabilidad — 85
Fácil de jugar, rápido y muy divertido. Lo único negativo es el lento sistema de selección de arma.

### Adicción — 85
No es difícil engancharse a un juego en el que lo más importante es no dejar enemigo sano.

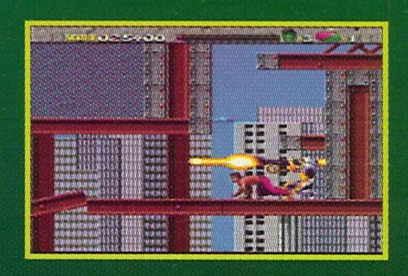
### Total — 84
Accolade nos presenta un juego rápido y atractivo, basado en una buena perspectiva y en la fuerza de la acción.

### Lo Mejor
- Los amplios mapeados.
- Una atmósfera cargada de peligros y pletórica de acción.

### Lo Peor
- Es poco complicado, salvo el hecho de vigilar el mapa y cuidar la munición.
- Algunos pueden opinar que es excesivamente agresivo.

SUPER NINTENDO







*En ciertos momentos Hulk sufre momentáneos ataques de furia, provocados por un bajón repentino de su barra de energía, que sirven para avisaros de que su fuerza se está agotando.*



# EL INCREÍBLE HOMBRE VERDE

Con dos meses de retraso respecto a las demás versiones, llega «The Incredible Hulk» para Super Nintendo, con un formato y desarrollo prácticamente idénticos a la versión de Mega Drive. Tomando como base la peculiar historia de este veterano héroe de Marvel, US Gold presenta un clásico juego de plataformas y acción con unas fases muy largas, en las que la dificultad radica más en su desarrollo laberíntico que impide encontrar las salidas con facilidad, que en derrotar a los enemigos.

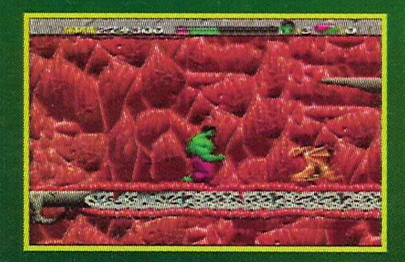
Para solucionar el primer problema, debéis combinar buenas dosis de paciencia, memoria y lógica (tres virtudes de las que curiosamente carecía nuestro amigo Hulk en sus aventuras de cómic). En todo caso, debéis tener mucho cuidado de que vuestra barra de energía no descienda demasiado, pues entonces dejarán de tener efecto los rayos gamma y el fortachón verde se convertirá en el enclenque Bruce Banner, que se limita a huir de los enemigos sin tener ninguna posibilidad de golpearles.

Las cinco fases del juego se encuadran en los lugares más dispares, confundiendo espacio y tiempo, y en ellas podéis hallar algunas cápsulas que os permiten aumentar vuestra barra de energía hasta transformaros en Super-Masa (con más fuerza de lo normal) o, si lo preferís, convertiros momentáneamente en Banner para poder introduciros en lugares inaccesibles a la enorme humanidad de Hulk. El objetivo primordial consiste en ir derrotando uno a uno a los enemigos de Hulk (los clásicos Rhinos, Abominable, Tyrannus...) hasta llegar a la batalla final. Si es que antes no os habéis perdido en algún laberinto, claro.

Pero lo que más os llamará la atención es que nuestro amigo Hulk no es tan increíble, al menos en lo que a dar golpes se refiere. La enorme y poderosa Masa que destrozaba a sus enemigos de mil formas diferentes en un abrir y cerrar de ojos, se limita en este cartucho a dar bofetadas y cabezazos, para acabar con ellos en el mismo tiempo y de la misma forma que cualquier otro protagonista de un beat' em up. Sólo como Super Masa podréis reconocer al Increíble Hulk.



# The incredible HU

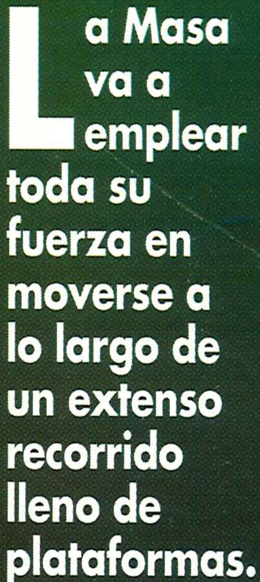










**La Masa va a emplear toda su fuerza en moverse a lo largo de un extenso recorrido lleno de plataformas.**







### Un Hulk venido a menos

*Los buenos fans de las aventuras de Marvel nos debemos sentir algo decepcionados con este cartucho, ya que apenas recoge el espíritu del cómic. En vez de ofrecernos un espectáculo de furia y acción, US Gold nos embarca en una aventura plataformera con un desarrollo laberíntico como mayor aliciente. El juego tiene su gracia y algunos aspectos gráficos son destacables, pero de alguien que se hace llamar «El Increíble Hulk» siempre se espera algo más.*

*Boke*



### Los Súper-villanos

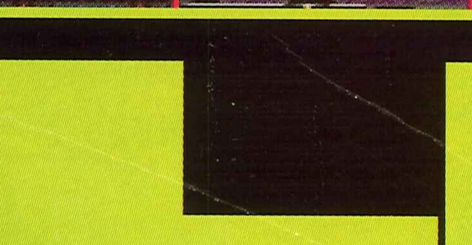
US Gold sí se ha basado en el cómic a la hora de introducir a los enemigos de final de fase. Son los archiconocidos villanos de sus aventuras de la Marvel, Rhino, Tyrannus, The Leader y demás.

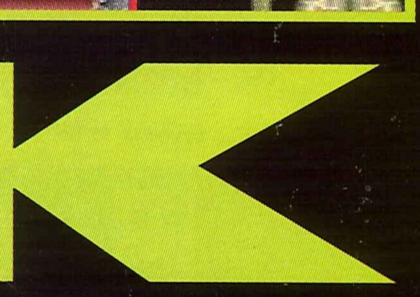












ULK

## SUPER NINTENDO

**PLATAFORMAS**
**U.S. GOLD**
**Probe**

**Nº jugadores: 1**
**Vidas: 3**
**Nº de fases: 5**
**Niveles de Dificultad: 3**
**Continuaciones: 2**
**Megas: 16**

### Gráficos — 82
Probablemente, el apartado más destacable. El tamaño de Hulk y algunos decorados son lo mejor.

### Música — 80
Una melodía comercial, bien elegida, pero que a lo largo del juego llega a cansar bastante.

### Sonido FX — 79
El sonido es contundente, pero no hay variedad y no sorprende en ningún momento.

### Jugabilidad — 80
La mecánica del juego es muy sencilla y sólo amplía su dificultad con las fases laberínticas.

### Adicción — 78
El juego se hace monótono desde un principio. Tiene el interés de encontrar las salidas, pero poco más.

### Total — 79
Un juego que en ningún momento consigue llenar, pese a contar con buenos detalles técnicos y un personaje de lujo.

### Lo Mejor
- **El tamaño y algunos movimientos de Hulk.**
- **Tampoco están nada mal determinados decorados.**

### Lo Peor
- **El desarrollo del juego decepciona bastante y llega a hacerse muy monótono.**




SUPER NINTENDO

# VELOCIDAD A LA AMERICANA

# Mansell's Indy Car Series

El campeón del mudo de automovilismo, Nigel Mansell, se ha convertido en un habitual del mundillo consolero. Tras presentarnos su manera de entender la Fórmula Uno, vuelve a la dieciséis bits de Nintendo con otro cartucho cargado de intensidad y velocidad. Pero en esta ocasión se ha pasado a la modalidad norteamericana de carreras de coches, la Fórmula Indy.

Los quince circuitos que componen la temporada combinan distintos tipos de trazados, desde los tradicionales, pasando por los ovales, hasta los de máxima velocidad, a los que son tan aficionados los corredores norteamericanos y el público en general. Respecto a los monoplazas, su conducción se puede realizar en modo arcade, de mayor facilidad en los adelantamientos y en el trazado de las curvas, o en modo simulación, en el que vuestro vehículo se torna bastante más real, con el consiguiente aumento de la suavidad del volante y un mayor peligro a la hora de salirse de la pista.

En el mismo modo simulación podéis poner a prueba vuestros conocimientos de mecánica, ya que tenéis la oportunidad de modificar distintos componentes de vuestro Fórmula Indy, como los frenos, textura de rueda, dureza de la suspensión y alerones. Además, «Mansell's Indy Car Series» incluye una opción de dos jugadores simultáneos, de tal manera que podéis competir frente a otro jugador o bien tener como rival a la computadora.

Y para no faltar a la costumbre de este maestro de la conducción, antes de cada carrera os ofrece su asesoramiento acerca del circuito. Un detalle más que añadir a este «Mansell's Indy Car Series», con el que la velocidad sobre cuatro ruedas y vuestra destreza vuelven a ser protagonistas en Super Nintendo.















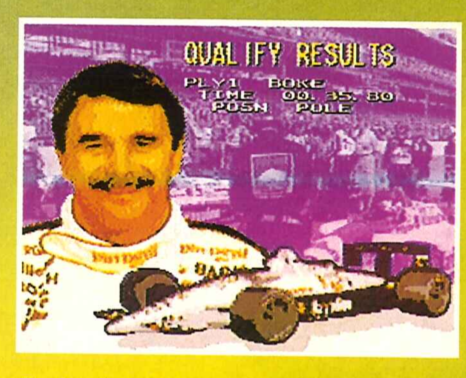
Las animaciones que aparecen en distintos momentos del juego, como en el podium de vencedores, son graciosas, pero poco más.

## Cuestión de realismo

Las comparaciones entre este cartucho y «Nigel Mansell World Championship», aparecido hace unos meses, son inevitables, sobre todo si tenemos en cuenta que el maestro de los circuitos ha prestado su prestigioso nombre a ambos juegos. Una comparación de la que no sale muy bien parado el presente programa, por una cuestión primordial: la sensación de velocidad.

«Mansell's Indy Car Series» es veloz, es cierto, pero le falta algo para que realmente sintamos esa sensación. Eso sí, a su favor presenta la opción de dos jugadores simultáneos, que resulta sumamente divertida.

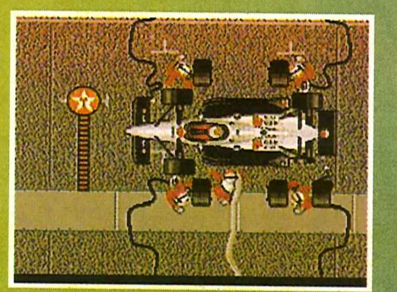
Boke



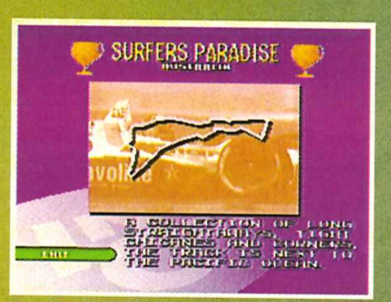

En el modo de juego arcade será fácil que os clasifiquéis en los primeros puestos, sobre todo en las carreras iniciales de la temporada.



**El campeón británico Nigel Mansell ha sustituido su Fórmula 1por la velocidad pura y el espectáculo de un bólido de Fórmula Indy.**

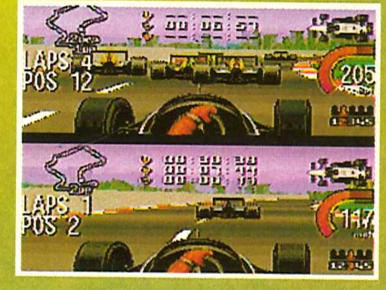








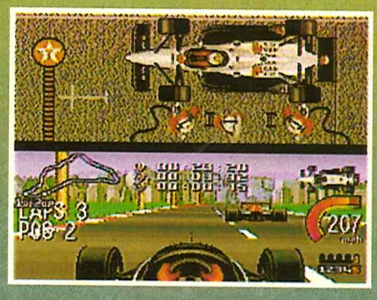






·La opción de dos jugadores simultáneos es el mejor aliciente de «Mansell's Indy Car Series». No pierde nada de velocidad y la diversión está asegurada.







## SUPER NINTENDO




**SIMULADOR NINTENDO Acclaim**

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 15
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

### Gráficos — 79
Perspectiva subjetiva de unos circuitos que presentan pocas diferencias entre sí.

### Música — 80
Los temas musicales no interfieren en el discurrir de las carreras, quedándose en un buen segundo plano.

### Sonido FX — 76
No han estado acertados a la hora de reflejar el sonido motor, el chirrido de ruedas o los golpes del monoplaza.

### Jugabilidad — 78
El modo arcade se deja jugar; y el simulador, aunque es más difícil, se acerca más a la realidad.

### Adicción — 74
Para los aficionados a los simuladores de carreras, la sensación de velocidad les parecerá escasa.

### Total — 76
Un programa jugable, pero con ciertos aspectos fundamentales, sobre todo la falta de velocidad, que reducen su nivel.

### Lo Mejor
- La posibilidad de dos jugadores simultáneos.

### Lo Peor
- Los efectos de sonido.






El planeta SR388 está compuesto por pasadizos subterráneos dispuestos en forma de laberinto. En cualquier rincón puede ocultarse un Metroid.

NINTENDO GAME BOY

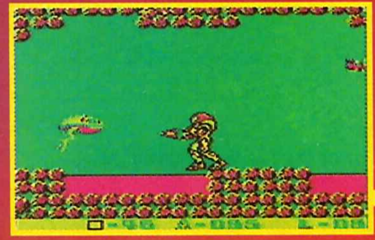
# METROID II
## RETURN OF SAMUS

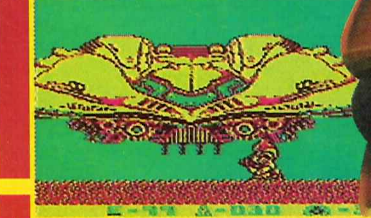
# EN EL PLANETA PERDIDO

La primera aparición de Samus Aran y los Metroides tuvo lugar en un cartucho para NES hace unos diez años. Posteriormente, en el 91, se programó una segunda parte, esta vez para Game Boy, con el subtítulo de "Return of Samus", y ya en el 94 se lanzó la tercera entrega para Super Nintendo bajo el nombre de «Super Metroid». Sin embargo, la segunda parte, la de Game Boy, no ha visto la luz en nuestro país hasta ahora. Vamos, que si en el juego de Super Nintendo Samus tenía que salvar al último metroide, en éste tiene que destruirlos a todos menos al que luego tendrá que rescatar.

Así las cosas, nuestra ágil guerrera aterriza en SR388 armada con su potente traje y un completo arsenal para cumplir su misión sin tardanza. Frente a ella se abre un mundo subterráneo creado a base de galerías lóbregas, y habitado por criaturas agresivas y bastante peligrosas. Allí, Samus debe localizar y destruir 40 metroides, teniendo en cuenta que puede aumentar su potencial de ataque y defensa añadiendo a su traje nuevas armas, escudos y habilidades.

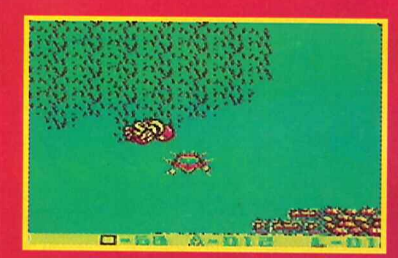
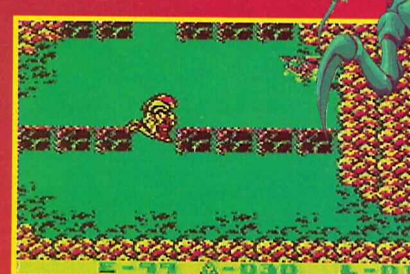
La prioridad es que aprenda a orientarse y sepa volver a tiempo al punto donde puede salvar la partida. En cualquier caso, la aventura puede hacerse interminable, y no cabe duda que para completarla va a necesitar algo más que habilidad y suerte.










# Samus Aran llega al fin en formato portátil para confirmar que se defiende en todos los terrenos.




Arriba tenéis los dos items que recargan la vida y los misiles de Samus. Abajo, el punto de salvar partidas.



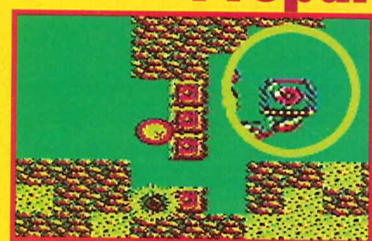
## La espera mereció la pena

*Sus gráficos no son espectaculares, sus escenarios no son variados... pero no importa, «Metroid II» es de esos juegos que basan su éxito en un argumento atractivo y en una adicción impresionante. No necesitan demasiados alardes técnicos para convertirse en geniales.*

*Agilidad y tamaño del personaje, suavidad del scroll, una oportuna banda sonora y la complejidad del mapeado son las bazas por las que apuesta con resultados excepcionales. De este modo, acción, paciencia, imaginación e inteligencia se combinan para ofrecer un cartucho que nadie debería perderse.*

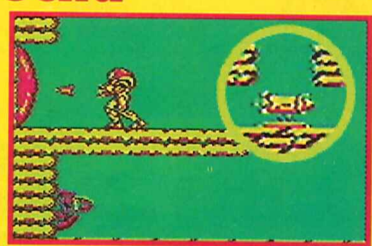
*Teniente Ripley*

## Preparada para la lucha



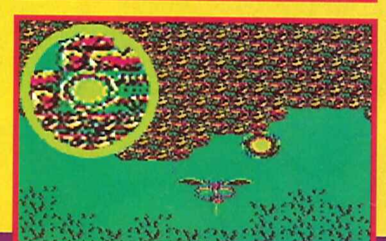
*BOMBAS: Al hacerse bola, Samus podrá dejar caer estas pequeñas bombas en cualquier lugar donde se encuentre.*

*MISILES: Este contenedor permite transportar diez misiles más. Son imprescindibles para abrir puertas y abatir metroides.*



*ICE BEAM: Congelará a cualquier enemigo, permitiendo que Samus lo utilice como si fuera una plataforma.*

*SPID BALL: Convertida en bola pegajosa, Samus podrá desplazarse por paredes y techos desafiando la gravedad.*



## GAME BOY




**AVENTURA**
**NINTENDO**
**Nintendo**
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 1 mundo
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Grabar
Megas: 2

**Gráficos** — **85**
Samus es grande y ágil, el scroll muy suave y el ambiente perfecto. Eso sí, es poco espectacular.

**Música** — **86**
Mezclada con los efectos sonoros, crea un ambiente que sube la tensión en el momento adecuado.

**Sonido FX** — **86**
Cada enemigo, cada gesto, cada acción se acompaña de su correspondiente y efectista sonido.

**Jugabilidad** — **90**
Pese a sus múltiples habilidades, Samus es muy manejable . No divertirse con él es casi imposible.

**Adicción** — **92**
Es el punto fuerte de un cartucho que apuesta por la duración y la fuerza con que atrae al jugador.

**Total** — **88**
Un juego que va ganando en interés y fuerza, según se avanza y se descubren nuevas habilidades y laberintos.

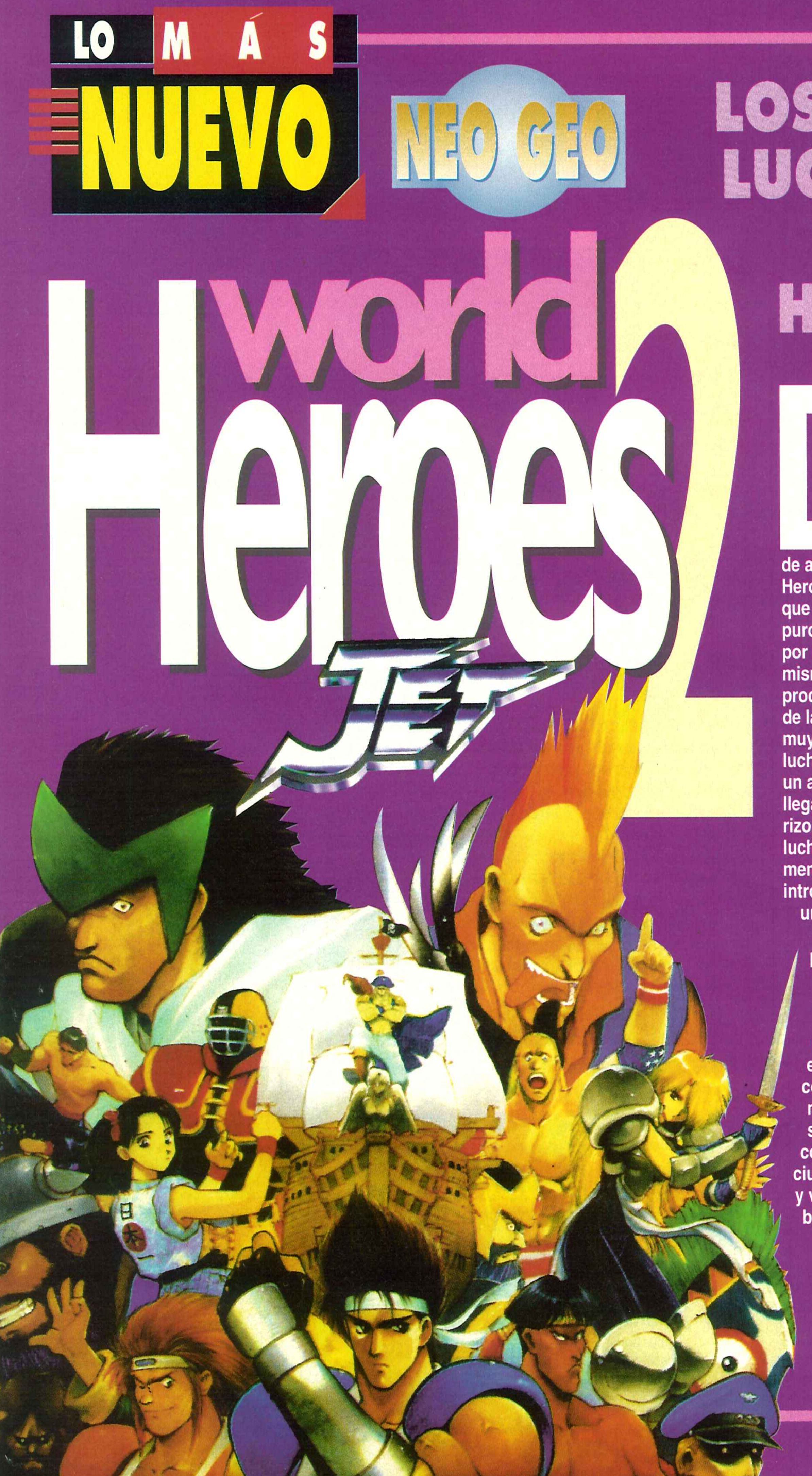
### Lo Mejor
- Su larguísimo mapeado.
- El completo y manejable personaje.
- La pila, con su posibilidad de salvar tres partidas.

### Lo Peor
- Se echa en falta un mapa que poder consultar.

LO MÁS NUEVO

NEO GEO

# LOS MEJORES LUCHADORES DE LA HISTORIA




De nuevo, una interesante entrega de SNK. Y de nuevo, un juego de lucha al más puro estilo de la compañía japonesa. «World Heroes 2 Jet» es la tercera parte de una serie que comenzó hace un par de años con el lanzamiento de «World Heroes», un juego de lucha "one-on-one" que se distinguía por el diseño al más puro estilo "manga" de sus personajes, y por un argumento que reunía en un mismo torneo a los mejores luchadores procedentes de distintas épocas y lugares de la historia. Tras una segunda parte muy brillante, que aumentó el número de luchadores hasta 14 (todo un récord hace un año), y el de megas hasta 148 (ídem), llega este «WH 2 Jet» que viene a rizar el rizo, al contener más megas y más luchadores. Y es que SNK ha elevado la memoria hasta 178 megas, y además ha introducido a dos nuevos invitados para unirse a los 14 ya conocidos.

Como segunda novedad, SNK presenta un curioso y original torneo, en el que el luchador elegido se enfrenta a sus rivales a un solo asalto en grupos de 3 en 3, con la imperiosa necesidad de ganar al menos a dos de ellos para pasar al siguiente día de competición. Así, hasta alcanzar unas más que curiosas finales llenas de sorpresas. En este modo de juego los combates tienen lugar en diferentes ciudades (los decorados son fantásticos) y van precedidos de un presentación breve, pero muy correcta.

Por lo demás, «WH 2 Jet» recoge los mismos escenarios y personajes que ya estuvieron presentes en su antecesor, dotados de un excelente y espectacular repertorio de golpes, eso sí, pero con muy pocas novedades que llevarse a la boca.



## Broken

*El viejo oficial de las SS hecho a base de tuercas y muelles, pero con muchos recursos.*





## J. Carn

*Un auténtico tirano nacido en Mongolia dispuesto a doblegar a todos sus rivales.*







## Dragon

*El sucesor de Bruce Lee en las películas de Kárate chinas. Toda una estrella del cine.*





## Erik

*Sólo un vikingo sueco es capaz de descargar tanta agresividad en un único combate.*







## Fuuma

*Nacido en Japón, pero de ascendencia austro-húngara. Rival a muerte de Hanzou.*





## Hanzou

*Maestro Ninja en su ciudad natal en Japón, y ganador absoluto del anterior torneo.*







## Jack

*Uno de los nuevos luchadores. Un salvaje punkie de la Gran Bretaña y psicópata mortal.*





## Janne

*La bella Janne regresa de su Francia Medieval para demostrar que aún sigue en plena forma.*





# Torneo de Titanes










SNK ha introducido una nueva forma de desarrollar el clásico torneo. Se trata de una competición en cinco días, en la que el luchador se enfrenta a sus rivales de tres en tres, a un solo asalto, y en diferentes ciudades del mundo. Cuando menos, original.




*Cuando disputéis un combate para dos jugadores, podéis elegir el tipo de estrategia que consideréis más adecuado para vuestro luchador.*

## Bonus a la española






De esta forma tan "torera" han enfocado los chicos de SNK los bonus de este juego. Se trata de demostrar cuál es vuestra fuerza frente a un auténtico toro de lidia, antes de que éste os mande a varios kilómetros de distancia de una salvaje cornada.



## C.Kidd

*El viejo marinero llega al torneo harto de ron, pero aun así es un luchador peligroso.*







## Mudman

*No podía faltar el hechicero de la tribu de los majaras, para volver locos a todos sus rivales.*









## Rasputin

*Todavía no ha superado la canción de Boney M y está más tarumba que en la anterior ocasión.*







## Ryoko

*Esta joven japonesa con cara de niña pero con muy malas pulgas quiere demostrar su valía.*







# J. Maximum

*Todavía le están buscando por su última carnicería en un partido. Es J. Maximun.*



# Muscle Power

*Directamente llegado del Wrestling americano, viene dispuesto a tronchar huesos y vértebras.*



# Ryofu

*El otro nuevo invitado del torneo proviene de China y promete ser un luchador de primera.*

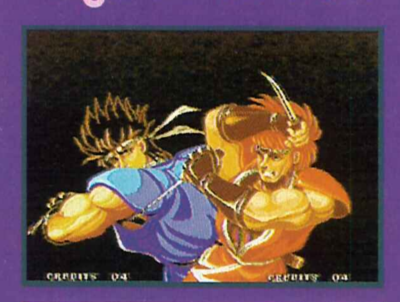


# Shura

*De nuevo el representante thailandés con su estilo de lucha Kickboxing, y más en forma.*



**Una nueva edición de este gran torneo de lucha llega a Neo Geo.**



## Un gran juego, pero con pocas novedades

Sin duda, «WH2 Jet» es un juego muy bueno, en la línea de los grandes arcades de lucha de SNK. Sin embargo, esta secuela tiene el problema de parecerse demasiado a la segunda parte, «World Heroes 2».

Los dos nuevos luchadores están bien, el nuevo modo de juego es curioso, y la ligera mejora técnica es de agradecer, pero aún así no parecen suficientes novedades para aquél que posea la segunda parte. Por eso, si no llegasteis a adquirir «WH 2», no os lo penséis y haceros con esta tercera entrega; pero si ya tenéis el mencionado «WH 2», pensaos con calma si de verdad os merece la pena.

*Lolocoop*

**NEO GEO**




**LUCHA**
**SNK**
**SNK**

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 16 luchadores
Niveles de Dificultad: 5
Continuaciones: 4
Megas: 178

### Gráficos — 93
En la línea de los juegos de SNK, es decir, excelentes. Destacan sobre todo los nuevos escenarios.

### Música — 89
Bien escogida y muy apropiada para un juego de lucha, pero sin llegar a ser una obra maestra.

### Sonido FX — 90
Como siempre a buen nivel, pero tal vez superado por otras producciones de la compañía japonesa.

### Jugabilidad — 93
Buen repertorio de golpes que se ejecutan fácilmente. Los combates tienen larga duración y son nivelados.

### Adicción — 92
Siempre que no se tenga la segunda parte, 16 luchadores y 5 niveles de dificultad dan para mucho.

### Total — 92
Un excelente juego de lucha, pero que ofrece escasas novedades con respecto a su predecesor.

## Lo Mejor
- Como es habitual en SNK, la brillante calidad técnica.
- Su gran equilibrio y jugabilidad.

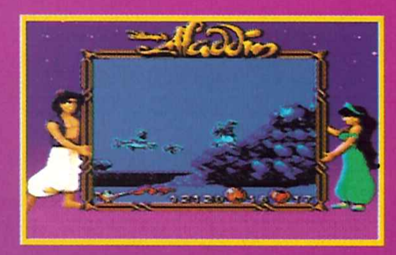
## Lo Peor
- Que ya tengáis la segunda parte, pues ésta no ofrece mucho más.

# LO MÁS NUEVO

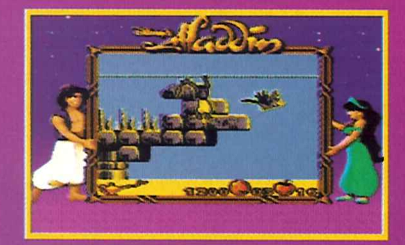


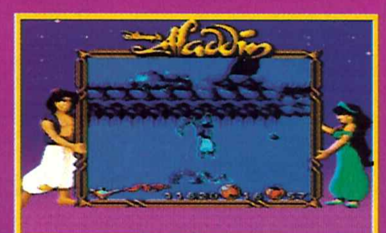

## ALADDIN

### Genio sin figura









Virgin hizo para Mega Drive la que posiblemente fuera la mejor versión de «Aladdin» para consola. Adaptó el desarrollo del juego al argumento de la película y dotó al personaje de una animación nunca vista hasta el momento en consolas.

Las versiones para el resto de los formatos corrieron a cargo de otras compañías, hasta encontrarnos, casi un año después, con el cartucho de Game Boy. Y en esta ocasión Virgin no ha acertado. Su error ha consistido en creer que podían hacer lo mismo con sólo modificar el tamaño de la pantallas, pero no han podido.

Los dos juegos son prácticamente iguales en cuanto a mapeados, situaciones y enemigos, pero por desgracia la Game Boy no es de 16 bits. El juego tiene ocho fases, tres niveles de dificultad, una música agradable y pegadiza (la del film) y un interesante desarrollo. Pero el resto no acompaña. Los movimientos se notan bruscos al faltar cuadros de animación, el scroll es de todo menos suave y el juego resulta lento. Además, Aladdin no responde con diligencia a las órdenes del pad, y entre ralentizaciones y parpadeos se crean situaciones confusas .

La aventura del mendigo-príncipe sí resulta interesante, de ello se encargan los mapeados multidireccionales, los distintos items y los viajes en alfombra mágica. Pero esto sólo no es suficiente.

**PUNTUACIÓN**

*A nivel gráfico se sufre un scroll forzado, parpadeos y ralentizaciones que influyen desgraciadamente en el control del personaje y en la jugabilidad. Además, tampoco es excesivamente difícil.*

*Por otro lado, para los que no sean demasiado exigentes la aventura no deja de ser interesante y cuenta con algunos detalles de calidad.*




SEGA GAME GEAR

## DROP ZONE

### Rescate en la portátil de Sega

Sega ha decidido recuperar del baúl de los recuerdos un matamarcianos que hizo furor en las recreativas de nuestro país con el nombre de «Defender». En formato portátil, «Drop Zone» presenta el desarrollo horizontal característico de este tipo de programas. La nave espacial, protagonista del juego original, ha sido sustituida por un astronauta con una gran capacidad de disparo y una movilidad que pondrá a prueba vuestros reflejos.

La habilidad para sortear enemigos, recoger los elementos que hay dispersos por el suelo y llevarlos a la base, resulta fundamental para avanzar por la superficie y el espacio aéreo del planeta en que se desarrolla la acción. Todo ello, en un cartucho sencillo y clásico a la vez, con una dificultad que hace honor al precedente para recreativas.













**PUNTUACIÓN**

*Codemaster ha hecho una conversión de «Defender» para Game Gear bastante fiel al original, con el mismo desarrollo horizontal y una buena capacidad de movimientos del protagonista. Tan fiel que se ha quedado algo anticuada, tanto por la mecánica como por los escenarios y enemigos, de una simpleza que deja mucho que dese-*



MEGA DRIVE

# MANSELL'S INDY CAR SERIES

## Velocidad relativa en Mega Drive





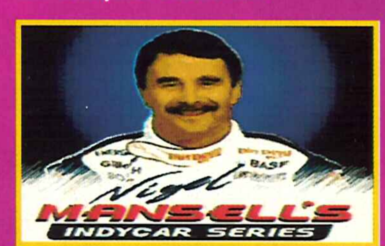






Los dieciséis bits de Sega también van a ser partícipes de la particular visión que un maestro de la velocidad como Nigel Mansell tiene de la Fórmula Indy.

Quince variados circuitos (trazados clásicos, pistas de alta velocidad al estilo norteamericano y combinación de ambas), opción de dos jugadores simultáneos, dos niveles de dificultad (arcade o simulación), dos modos de juego (carrera individual o competición) y posibilidad de cambiar las características mecánicas del monoplaza son las propuestas que ofrece «Mansell's Indy Car Series». Un cartucho que no está a la altura del campeón británico.


**PUNTUACIÓN**

*Un simulador de velocidad que la disimula muy bien. Así podíamos definir este malogrado programa, que pretendía reflejar toda la intensidad que ofrecen las carreras de coches más espectaculares existentes en la actualidad. Ni la sensación de velocidad es tal, ni los efectos sonoros pueden identificarse con la realidad. Una pena.*




GAME BOY

# NBA JAM

## Súper mates a tamaño reducido

El festival de baloncesto arcade más espectacular de todos los tiempos por fin llega a Game Boy. Aquéllos que pensaban que «NBA JAM» no podía pasar la prueba de su conversión a portátil sin perder jugabilidad o espectacularidad, se han equivocado de lleno.

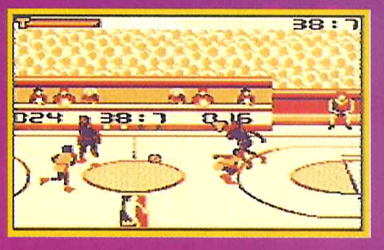
Acclaim ha conseguido realizar una conversión que contiene todos los alicientes que ya pudisteis disfrutar en los 16 bits o anteriormente en recreativas: 27 tandems formados por los mejores jugadores de la NBA, cinco velocidades de juego, otros tantos niveles de dificultad, la posibilidad de ayuda de la computadora, control de uno o de ambos jugadores y passwords para ir guardando victorias.

Por si esto fuera poco las parejas de jugadores se han actualizado, reflejando las nuevas adquisiciones de los equipos para esta temporada, y se ha mantenido toda la intensidad que ha hecho famoso a este juego dentro y fuera de los círculos consoleros. El único punto oscuro radica en la dificultad a la hora de activar el turbo con el botón de Start, pues hay que mantenerlo mientras se realiza la acción concreta, perdiendo así algo de jugabilidad.











**PUNTUACIÓN**

*Con un poco de retraso, aparece en el mercado la versión para la portátil de Nintendo del aclamado programa «NBA JAM». Se han mantenido todos y cada uno de sus aspectos, resaltando una vez más la increíble espectacularidad de las acciones de juego, sobre todo los mates, con el mismo repertorio que en versiones "mayores".*



# Listas de Éxitos

Si después de tanta novedad que se ha producido en este mes no te han quedado las cosas demasiado claras, no te preocupes, porque nosotros hemos hecho por ti el esfuerzo de recoger a los mejores en nuestras ya tradicionales listas. Y es que aquí hay un puesto para cada buen cartucho, y cada buen cartucho tiene su puesto.

## Se abre la veda de lanzamientos

Estamos abrumados en la redacción ante la avalancha de novedades que se ha producido para el mes de octubre. Y según nos cuentan los distribuidores, de los que dependemos para estar al loro de lo último, esto es sólo un aperitivo de lo que nos caerá encima para diciembre. Cuatro títulos: «Urban Strike» y «Mortal Kombat II» para Mega Drive, junto a «Stunt Race FX» y la versión del torneo Shaolín para Super Nes, hacen una entrada con alfombra roja, confettis y cava. A lo grande.

## MEGA CD

El Mega CD, lo siento usuarios, es la "consola Calimero del mes". Ni una sola novedad que poder ofreceros. Pero esto es la calma que precede a la tempestad.



| | | |
|---|---|---|
| 1 | (R) | FIFA SOCCER |
| 2 | (4) | Rebel Assault |
| 3 | (2) | Thunder Hawk |
| 4 | (5) | World Cup USA 94 |
| 5 | (3) | Jurassic Park |
| 6 | (R) | Battletoads |
| 7 | (R) | Sensible Soccer |
| 8 | (10) | F-1 Racing |
| 9 | (8) | Sonic CD |
| 10 | (9) | Mortal Kombat CD |

## GAME BOY

METROID II RETURN OF SAMUS

Las nuevas aventuras de Samus Aran, junto a las versiones de «Mortal Kombat II», «Los Pitufos» y «Megaman III», han calentado la lista de Game Boy.

| | | |
|---|---|---|
| 1 | (2) | TETRIS 2 |
| 2 | (1) | Wario Land |
| 3 | (4) | Donkey Kong |
| 4 | (N) | Metroid II |
| 5 | (3) | Legend of Zelda |
| 6 | (7) | Micromachines |
| 7 | (N) | Mortal Kombat II |
| 8 | (N) | Los Pitufos |
| 9 | (N) | Megaman III |
| 10 | (9) | Jimmy Connors Tennis |

## MEGA DRIVE

Lucha, estrategia, acción, plataformas y deportivos; todos los géneros cuentan con novedades de calidad para los 16 bit de Sega. La sombra del dragón se sitúa en el cuarto lugar, amenazando la primera posición conseguida por otro de los grandes títulos de lucha versus. El combate no ha hecho más que empezar. Si preferís la artillería y la estrategia, «Urban Strike» ha sido la entrada más fuerte.



| | | |
|---|---|---|
| 1 | (2) | S.STREET FIGHTER II |
| 2 | (1) | Virtua Racing |
| 3 | (N) | Urban Strike |
| 4 | (N) | Mortal Kombat II |
| 5 | (3) | Sonic 3 |
| 6 | (5) | Pete Sampras Tennis |
| 7 | (6) | Shining Force 2 |
| 8 | (N) | Dinamite Heady |
| 9 | (N) | Sonic & Knuckles |
| 10 | (7) | FIFA Soccer |
| 11 | (8) | Dragon Ball Z |
| 12 | (9) | Jungle Book |
| 13 | (N) | ATP Tennis |
| 14 | (11) | Streets of Rage 3 |
| 15 | (12) | Subterrania |
| 16 | (10) | Street Fighter II |
| 17 | (13) | Sonic Spinball |
| 18 | (14) | NBA Jam |
| 19 | (16) | Eternal Champions |
| 20 | (18) | Dune 2 |

## N.E.S



Dos programas basados en series de animación entran muy fuerte en las primeras posiciones de nuestra lista. El tipo más glotón de las plataformas nintenderas sigue su festín en el número uno. ¡Que le aproveche!

| | | |
|---|---|---|
| 1 | (R) | KIRBY'S ADVENTURE |
| 2 | (3) | Jimmy Connors Tennis |
| 3 | (2) | Super Mario Bross 3 |
| 4 | (N) | Jungle Book |
| 5 | (N) | Los Pitufos |
| 6 | (4) | Asterix |
| 7 | (6) | Tiny Toons |
| 8 | (5) | The Return of Jocker |
| 9 | (R) | Star Tropic |
| 10 | (8) | Battletoads |

## GAME GEAR

Un solo título aparece como novedad entre los mejores para la portátil de Sega. Nada menos que «Mortal Kombat II», que tiene toda la intención de realizar un babality sobre el "pobre" Ecco, que ha llegado al Nº 1.



| | | |
|---|---|---|
| 1 | (2) | ECCO THE DOLPHIN |
| 2 | (1) | Sonic 2 |
| 3 | (N) | Mortal Kombat II |
| 4 | (5) | Micromachines |
| 5 | (6) | Power Rangers |
| 6 | (3) | Jungle Book |
| 7 | (4) | Sonic Spinball |
| 8 | (9) | Asterix and the... |
| 9 | (10) | Daffy Duck |
| 10 | (8) | NBA Jam |

## SUPER NINTENDO

«Stunt Race FX» inicia una nueva era para la velocidad arcade. Prueba de su calidad es una de las entradas más fuertes para Super Nintendo que recordamos en la historia de esta revista. Y, cómo no, «Mortal Kombat II», que al fin aparece con todo el "color" que le faltaba a la 1ª parte.

| | | |
|---|---|---|
| 1 | (R) | FIFA SOCCER |
| 2 | (N) | Stunt Race FX |
| 3 | (5) | Super Metroid |
| 4 | (N) | Mortal Kombat II |
| 5 | (4) | Megaman X |
| 6 | (2) | Mario All Star |
| 7 | (3) | Dragon Ball Z 2 |
| 8 | (N) | Slam Master |
| 9 | (6) | World Cup USA 94 |
| 10 | (8) | Jimmy Connors Tennis |
| 11 | (7) | S. Fighter II Turbo |
| 12 | (N) | Bubsy 2 |
| 13 | (9) | Jungle Book |
| 14 | (N) | Los Pitufos |
| 15 | (12) | Jelly Boy |
| 16 | (11) | Equinox |
| 17 | (16) | Fievel Goes West |
| 18 | (13) | Pack Attack |
| 19 | (10) | NBA Jam |
| 20 | (19) | Turn and Burn |

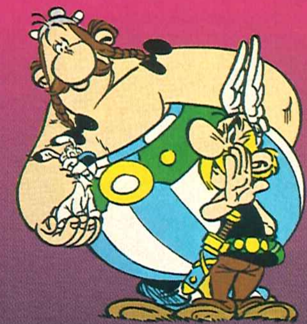
## NEO GEO

Las novedades de lucha para la "pantera negra" del software son habituales, pero no así los arcades de lucha con cierto aire plataformero como «Top Hunter».

| | | |
|---|---|---|
| 1 | (R) | FATAL FURY ESPECIAL |
| 2 | (R) | Art of Fighting 2 |
| 3 | (R) | Samurai Shodown |
| 4 | (R) | Super Side Kicks 2 |
| 5 | (6) | Fatal Fury 2 |
| 6 | (N) | World Heroes Jet |
| 7 | (R) | Sengoku 2 |
| 8 | (N) | Top Hunter |
| 9 | (8) | Three Count Bout |
| 10 | (5) | World Heroes 2 |

## MASTER SYSTEM

El premio "consola Calimero del mes" ha sido compartido. Los ocho bit de Sega no han tenido nuevas inclusiones en su lista y el caótico Sonic continúa siendo el más top.



| | | |
|---|---|---|
| 1 | (R) | SONIC CHAOS |
| 2 | (3) | Micromachines |
| 3 | (2) | Ecco the Dolphin |
| 4 | (5) | Asterix and the... |
| 5 | (4) | Jungle Book |
| 6 | (R) | World Cup USA 94 |
| 7 | (8) | Daffy Duck |
| 8 | (7) | Aladdin |
| 9 | (R) | Land of Illusion |
| 10 | (R) | Robotnik's Mean... |

PELIGRO

# STREET RACER

¡PON A PRUEBA TUS REFLEJOS!

¡DEFIENDETE A PUÑETAZO LIMPIO!

¡MACHACA A TUS ENEMIGOS!

¡CONDUCE A TODA PASTILLA!

4 jugadores

**PROHIBIDO A DOMINGUEROS ...**

- 8 personajes y sus locos bólidos.
- 24 circuitos en 8 mundos distintos.
- Opción "rumble" o ¡todos a por el!
- Opción fútbol y repetición.
- Increíbles imágenes en modo 7.
- 1, 2, 3, ó 4 jugadores con un adaptador.

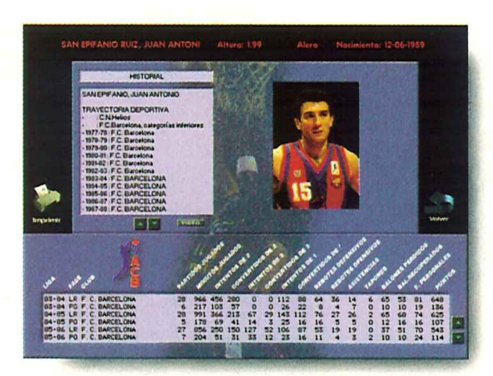



UBI SOFT
Entertainment Software

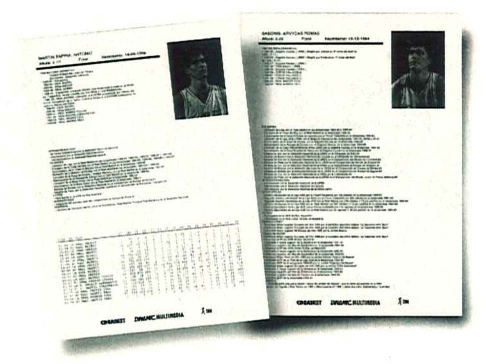


# Presentamos CDBASKET

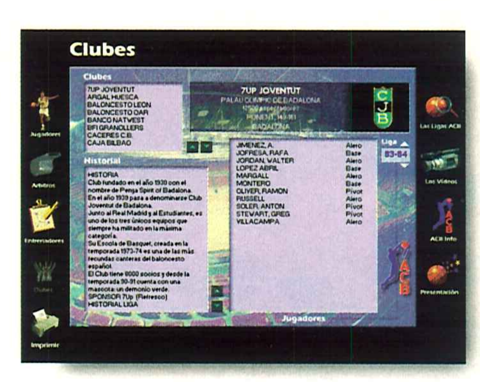
## ¡400 MB de baloncesto profesional!



*1000 jugadores, entrenadores y árbitros.*



*Impresiones de las fichas técnicas.*



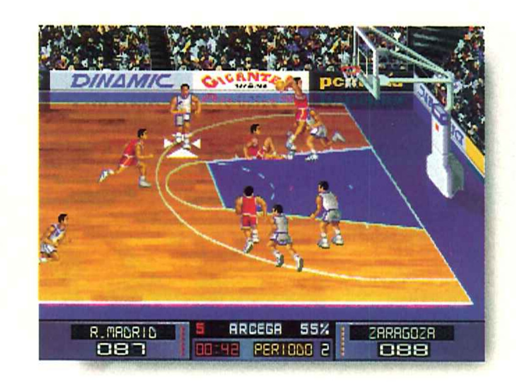

*Todos los clubes del baloncesto ACB.*




*Jornadas, partidos y resultados desde 1984*




*Las mejores jugadas de la liga 93-94.*




*El mejor simulador de baloncesto.*

Durante 11 años IBM y la ACB han recopilado la base de datos más completa sobre el baloncesto profesional en nuestro país. Ahora, DINAMIC MULTIMEDIA se la ofrece en formato multimedia interactivo.

Un CD-ROM para PC/Windows™ donde el acceso a más de 250.000 datos se realiza de una manera rápida, sencilla e intuitiva gracias a un innovador sistema de navegación.




CDBASKET también incluye, en formato de vídeo digital, las mejores jugadas de la temporada 93/94 y la versión 2.0 de PCBASKET, el mejor simulador de baloncesto del mercado.

Ya a la venta en las mejores tiendas de informática a un precio excepcional:



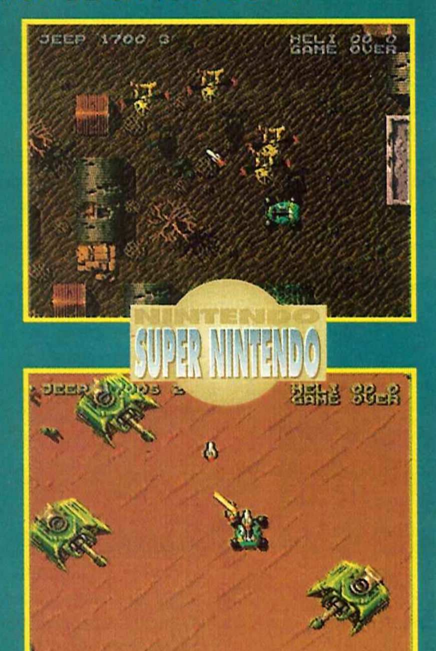

**Requisitos del sistema:** PC 386SX ó superior, 4 MB ó más de RAM, tarjeta gráfica VGA, disco duro, lector de CD-ROM, ratón, sistema operativo DOS 5.0 ó superior, Windows™ 3.1 ó superior.

# LASERS

## SUPER SWIV

**CONTROL DEL JEEP Y DEL HELICÓPTERO EN LA OPCIÓN DE UN JUGADOR :**

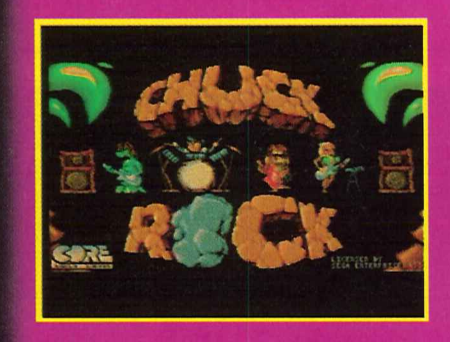
Presiona SELECT en la pantalla del título para acceder a la opción de dos jugadores. Ahora sólo debes presionar A y START al mismo tiempo para activar el truco.

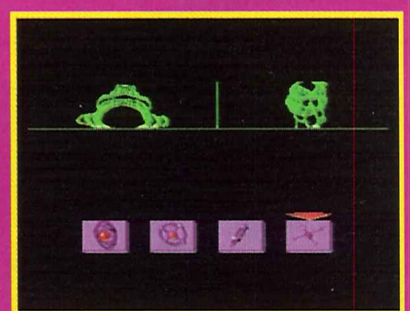


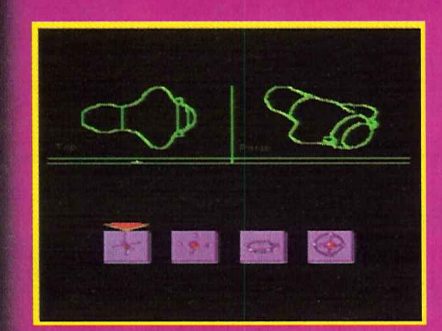

## MICROCOSM

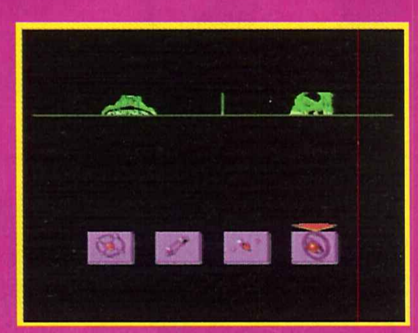
**PASSWORDS:**

¿Que qué demonios es esto que puedes ver en las imágenes inferiores? Pues ni más ni menos que una serie de passwords para que puedas empezar donde quieras en este interesante juego de Mega CD. Porque ante ti se extiende un inmenso cosmos y seguro que te hace falta algo de ayuda para recorrerlo por entero.







## COMBAT CARS

**PARA CORRER EN CUALQUIER CIRCUITO**

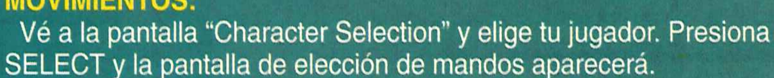


En la pantalla de opciones, ilumina Exit y pulsa Start mientras presionas los botones A, B y C.

Después, en la siguiente pantalla sólo tienes que pulsar izquierda o derecha para elegir circuito.



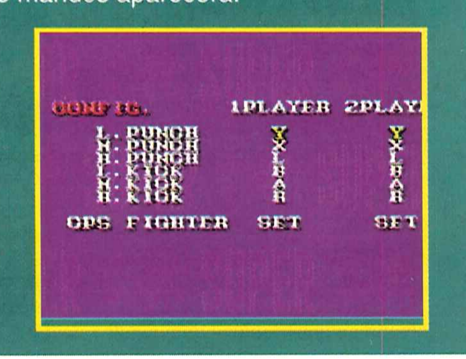

## STREET FIGHTER II TURBO



**SELECCIÓN DE BOTONES PARA LOS MOVIMIENTOS:**

Vé a la pantalla "Character Selection" y elige tu jugador. Presiona SELECT y la pantalla de elección de mandos aparecerá.



# & PHASERS

## BRAM STOKER'S DRACULA

**¿EN QUÉ FASE QUIERES EMPEZAR?:**
Al principio, cuando el campo de batalla esté en movimiento, pulsa ABAJO, DRCHA., A, C, ARRIBA, IZQ., A. Comienza a jugar y pausa el juego.
En el lugar donde antes tenías tu puntuación, ahora encontrarás unos números que podrás modificar con sólo mover el mando direccional hacia arriba, y que te indican la fase en la que comenzarás el juego.

## MORTAL KOMBAT

**NUEVA PANTALLA DE OPCIONES:**
En la pantalla de Start, presiona en el pad 1 abajo, arriba, izquierda, izquierda, A, derecha y abajo. Aparecerá un nuevo modo llamado "Cheat Enable" con un montón de nuevas posibilidades.

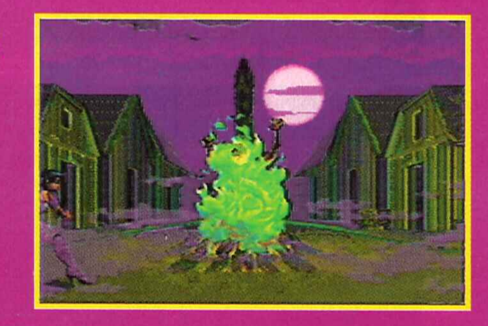



## ETERNAL CHAMPIONS

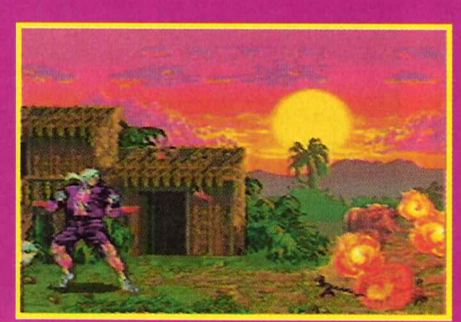
**FATALITIES:**
Estos asombrosos golpes sólo son posibles si tu adversario se encuentra corto de energía y en el lugar adecuado del escenario. Pon mucha atención, pues hay un fatality para cada escenario.




**ESCENARIO DE XAVIER:**
Sitúa a tu adversario a tres centímetros por lo menos del "carnicero" y pégale. Se consumirá en el fuego.



**ESCENARIO DE MIDKNIGHT:**
Sitúa a tu adversario en la puerta negra que hay al ras del suelo a la izquierda de la pantalla, y dale un fuerte golpe. Un helicóptero vendrá y le tirará una bomba.



## JAMES BOND JR

**PASSWORDS:**
3 0007
4 3675
5 9025
6 1813
7 3353









## OUTRUNNERS

**VIRTUA FORMULA:**
En la pantalla del título pulsa IZQ., DRCHA., IZQ., DRCHA., B, C y A. Presiona START y luego C para entrar en la opción ARCADE. Ahora sólo tienes que mover el mando direccional hacia la izquierda y...






# LASERS & PHASERS

## SUPER BOMBER MAN

**PASSWORDS**

| | |
|---|---|
| FASE 4-1 | 1155 |
| FASE 4-2 | 3104 |
| FASE 4-3 | 1143 |
| FASE 4-4 | 4112 |
| FASE 4-5 | 0124 |
| FASE 4-6 | 4164 |
| FASE 4-7 | 1134 |
| FASE 5-1 | 2255 |
| FASE 5-2 | 0202 |
| FASE 5-3 | 4242 |
| FASE 5-4 | 1212 |
| FASE 5-5 | 4224 |
| FASE 5-6 | 0265 |
| FASE 5-7 | 4235 |
| FASE 6-1 | 6655 |
| FASE 6-2 | 3605 |
| FASE 6-3 | 7645 |
| FASE 6-4 | 2612 |
| FASE 6-5 | 1624 |
| FASE 6-6 | 4665 |
| FASE 6-7 | 1635 |







## MICROMACHINES

**GANAR TODAS LAS CARRERAS:**
Nada más comenzar la primera carrera en la mesa del desayuno, da una vuelta en dirección contraria.

**VIDAS INFINITAS:**
Déjate caer por la esquina inferior derecha en la mesa del desayuno.

**PARA MEJORAR EL AGARRE:**
Presiona arriba y los botones 1 y 2, y no derraparás en las gotas de leche.

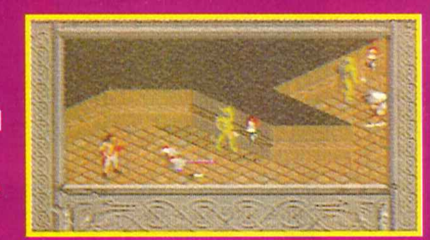


**PARA MEJORAR TU VELOCIDAD:**
Justo cuando consigas clasificarte, vuélvete a la línea de meta. Serás más rápido en las siguientes carreras.

**TUS RIVALES COMO CARACOLES:**
Vé marcha atrás hasta la esquina derecha de la mesa de desayuno, esto hará que tus competidores vayan más despacio.

## THE INMORTAL

**UNA NUEVA SALIDA:**
En el nivel 4, pon un anillo en cada agujero y empieza a dar vueltas alrededor de él en el sentido de las agujas del reloj hasta que aparezca la salida.



**LA SOLUCIÓN A TU PROBLEMA:**
En la sala de los tres pentagramas, coloca una gema en el agujero de la derecha del primer pentagrama, una segunda en el agujero de la derecha del siguiente, y otra en el agujero central del último.

**INVENCIBLE:**
Mientras aparece el nombre del nivel, espera presionando A. El juego se pausará. Suelta el A y serás invencible.






## STUNT RACE FX




**UNA PERSPECTIVA MÁS:**
Comienza a jugar y pulsa L, R, y Select a la vez. Con esta fácil operación, disfrutarás de la perspectiva de los bonus en las fases normales de juego.



# LO MEJOR PARA TU NES™




Kirby's Adventure




Los Pitufos



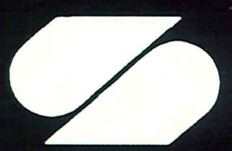







¡No te pierdas los tres títulos más fuertes para tu consola Nintendo! Pídelos en tu tienda habitual.

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®



SPACO, S. A.

Avda. de la Industria, 8 - 28760 Tres Cantos (Madrid)
(91) 803 66 25 (8 líneas) - Fax (91) 803 35 76 - 803 22 45

# LASERS & PHASERS

## CAESARS PALACE




**PASSWORDS**

NNHDDCLD.
MFQDDSNQ.
MPTTDBNC.
MFPCDSNQ.
NNCJDCLB.
NJGCTKSD.
NBPTNMJB.
LCJNDSNQ.
LMFHDBNC.
NCDCPMJB.
MNGBBCLJ.
LJKDPGKG.
LJBCTGKG.
MNDGKFHL.




## KING OF THE DRAGONS

**DOS JUGADORES CON EL MISMO GUERRERO**

En el logo de Capcom, pulsa con el pad 1: Abajo, R, Arriba, L, Y, B, X, A y Start. Si todo ha ido bien, la pantalla de presentación se volverá azul.







## NORMY




**LEVEL TEST:**

Enciende la consola y cuando la pantalla del título aparezca, introduce el segundo pad y resetea.

Pulsa ahora en la pantalla de HIGH SCORE A, B y C al mismo tiempo. Un truco distinto.

## PAC-ATTACK

**DOS FORMAS DISTINTAS DE PODER ACCEDER A LAS 100 PANTALLAS:**

En la opción puzzle, cuando aparezca si quieres o no continuar, pulsa L para cambiar el nivel. Pero también puedes optar por utilizar estos passwords:

81 JWK
82 GSN
83 MMT
84 DNK
85 HPN
86 DCR
87 BNS
88 SDC
89 MRH
90 BTF
91 NSM
92 QYZ
93 KTT
94 FGS
95 RRC
96 YLW
97 PNN
98 SPR
99 CHB
100 LST





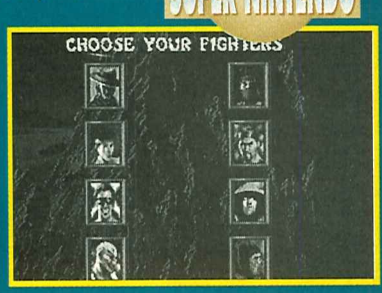


## MORTAL KOMBAT II

**PARA JUGAR EN "MODO VERSUS"**

Sitúate sobre la opción de Start, pero no la actives. Mientras esté iluminada, presiona L, R y Start a la vez. Aparecerá una pantalla en la que podréis seleccionar jugadores desde los dos mandos y al principio.

**Manuel Jiménez García (Valencia)**



ACTION



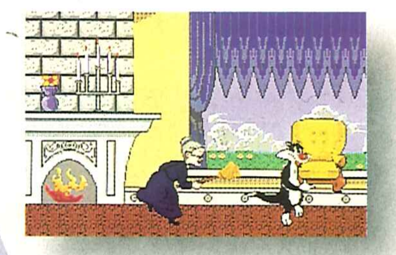




A todo el mundo le gusta ver los dibujos animados de Silvestre y Piolín. Pero ahora puedes tomar parte en las "sigilosas travesuras" de esta pareja clásica de LOONEY TUNES y disfrutar de una diversión continua. Utilizando las mismas voces y estilo de los dibujos animados originales de Warner Brothers, este juego presenta a Silvestre y Piolín en siete escenarios alucinantes. Armado con una cámara especial para Piolines, Silvestre está decidido a localizar a su enemigo de plumas amarillas. Acompáñale mientras afronta los emocionantes desafíos de cada nivel.



Un vertiginoso viaje en tren, una escalada peligrosísima por un rascacielos y un Piolín monstruoso que anda desmandado no son más que unos cuantos de los muchos momentos inolvidables. ¡Y eso no es todo, amigos! Porque además, Silvestre se encuentra por el camino con enemigos que le atizan de lo lindo. ¿Podrá evitar a la abuelita, calmar al malhumorado Spike, ser más listo que Hipperty Hopper? Si no es capaz de hacerlo, ten por seguro que se va a armar la de Dios es Cristo. Un pajarito nos ha dicho que este juego lleno de travesuras súper divertidas y locuras ingeniosas va a ser un bombazo. Así que, asegúrate de que no llegas tarde para al pastel.



## CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO

- Siete niveles increíbles de juego original y absorbente
- Gráficos excelentes con la calidad de los dibujos animados y basados en los dibujos originales de Warner Brothers.
- Estupendo sonido en estéreo.
- Voces originales de los personajes.
- Enemigos de tamaño normal y completamente animados, incluyendo la abuelita, el canguro y el perro.



## INFORMACIÓN SOBRE EL PRODUCTO

- NÚMERO DE JUGADORES 1
- NÚMERO DE NIVELES 7
- TAMAÑO DEL CARTUCHO 16 MB



'SEGA' and 'MEGA DRIVE' are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD.




DISPONIBLE EN
**SEGA MEGA DRIVE**
**Fecha de lanzamiento 22 de septiembre de 1994**

ERBE, MCM SOFTWARE SA, MENDEZ ALVARO 57, 28045 MADRID, SPAIN.
TEL: (91) 5399872. FAX: (91) 5288363.



TIME WARNER
INTERACTIVE

# LASERS & PHASERS

## ECCO THE DOLPHIN

SEGA GAME GEAR

**PASSWORDS**

1 QMBRB
2 YMCNV
3 WRRKD
4 GSCIE
5 YAFCS
6 GCCUG
7 SKSEH
8 ECICK
9 CKSQJ
10 EEKCK
11 YOLGV
12 MEMSK
13 SWOUO
14 EOPWW
15 VQQGW



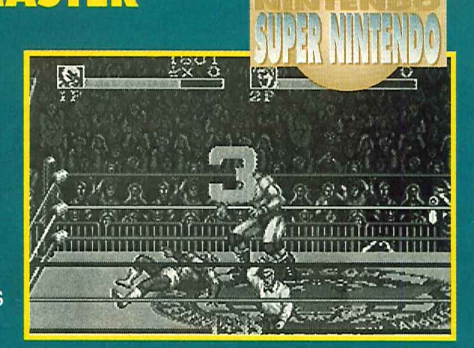


## SLAM MASTER

NINTENDO SUPER NINTENDO

**LOGRA UN GOLPE DEFINITIVO**

Cuando tengas agarrado a tu contrincante, pulsa derecha, abajo e Y+B. Si eres rápido ya no se levantará más y habrás ganado el combate.



## CHAOS ENGINE

**PASSWORDS DE NIVEL**

MUNDO 2: GBJLH22T0L36.
MUNDO 3: LV5YHSXJ0LXP.
MUNDO 4: LZG3GV4YR3X3.



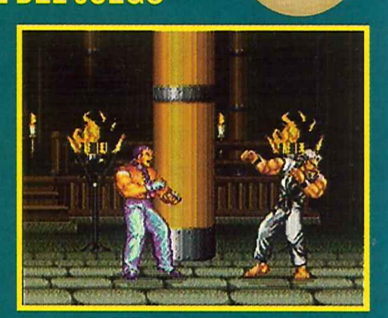



## ART OF FIGHTING

NINTENDO SUPER NINTENDO

**PARA VER EL FINAL DEL JUEGO**

En la pantalla de opciones, selecciona Story Mode. Elige un personaje y empieza a jugar. Nada más comenzar, presiona select para pausar y realiza la siguiente combinación: arriba, X, izquierda, Y, abajo, B, derecha, A, L e Y.



## MORTAL KOMBAT

SEGA MASTER SYSTEM

**JUGAR COMO REPTILE**

Debes jugar contra Shang-Tsung y dejar que te gane. Entonces, cuando comience la cuenta atrás de las continuaciones, presiona Start en el pad 2 y el juego volverá a comenzar con Shang Tsung mirando hacia el lado equivocado. Ahora sólo tienes que colocarle correctamente, y se transformará en Reptile.

## LOS PITUFOS

**PASSWORDS**

Fase lago: Filósofo, Pitufina, Goloso y Bromista.

Fase Gruta: Papá Pitufo, Bromista, Filósofo y Goloso.

Fase Trineo: Pitufo, Goloso, Papá Pitufo y Pitufina.










# UN AÑO DE MANGA FILMS

OCTUBRE 1993
OCTUBRE 1994




**Para celebrarlo hemos preparado un lanzamiento espectacular: dos nuevos ovas del Manga más divertido, "Ranma 1/2", por el precio de uno, un viaje fantástico por el mundo de su creadora Rumiko Takahashi, auténtica superstar del Manga... ...y un excitante recorrido por las leyendas medievales de Arislan.**






P.V.P.
1.995 .-pts.
Cada una



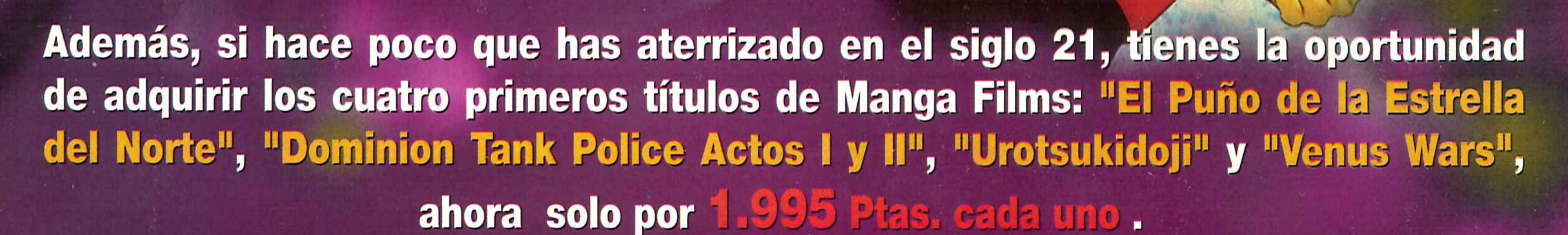




P.V.P.
2.495 .-pts.



**Disponibles a partir del**
**5 de Octubre**



**Además, si hace poco que has aterrizado en el siglo 21, tienes la oportunidad de adquirir los cuatro primeros títulos de Manga Films: "El Puño de la Estrella del Norte", "Dominion Tank Police Actos I y II", "Urotsukidoji" y "Venus Wars", ahora solo por 1.995 Ptas. cada uno .**




**Aterriza ahora en el siglo 21**




ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS, S.L. La Costa, 76, torre - 08023 Barcelona - Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17

# LASERS & PHASERS

## TERMINATOR




**ELEGIR NIVEL**

En cuanto aparezca el logo de Sega, mantén presionados el botón 2 y Start, mientras realizas giros de 360 grados con el pad en la dirección de las agujas del reloj. Aparecerán dos números en pantalla. Elige nivel poniendo el número de la fase en la que quieras jugar.




## NBA JAM

**MATES DESDE MEDIO CAMPO**

Un truco calentito, calentito, pues el juego acaba de salir al mercado. Cuando te encuentres en la pantalla que pone "Tonight Match", pulsa 13 veces el botón A y gira en el sentido de las agujas del reloj el botón direccional, hasta que aparezca "Power up Dunks".



POWER UP DUNKS




## PUGGSY

SEGA MEGA CD




**PASSWORDS**

**PRIMER ENEMIGO:**
377 501 370.
673 776 111.
750 561 240.

**SEGUNDO ENEMIGO:**
377 501 570.
673 777 131.
700 521 244.

## SONIC 3

SEGA MEGA DRIVE

**POCO A POCO MUCHAS VIDAS**

En la zona " Launch Base", sitúate en el ring y haz el ataque bola. Los pájaros vendrán y al matarlos te darán puntos que poco a poco se convertirán en vidas extras..




## BATTLETOADS & DOUBLE DRAGONS

**SELECCIÓN DE NIVEL Y VIDAS EXTRA**

En la pantalla de selección de personaje, pulsa: arriba, abajo, abajo, arriba, X, B, Y y A. Elige un héroe, presiona Start y aparecerá una súper pantalla de opciones.




## FIFA SOCCER

**VARIOS**

Introduce estas combinaciones de botones en la pantalla de opciones:
Dream Team: AA BB CC AA.
Super Portero: BA BB BB BB BB.
Bola Loca: CA BC CB AC.
Súper Goleador: AA AA BB BB.
Muro Invisible: CC CB AA AB.



AFTER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, DECAP ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS ´N´ GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBOCOD, JOE MONTANA II, SPORTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL ´92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN VERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II , STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL , ... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

# GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

## ¡EXCLUSIVAMENTE PARA MEGAJUGONES!

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!

Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.




Todas las claves y passswords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.

GUÍA OFICIAL
SEGA
MEGA DRIVE
Trucos y ayudas
▸ Una guía para disfrutar a tope de los mejores juegos de Sega
▸ Cientos de claves para jugar con ventaja
▸ Más de 500 pantallas a todo color
▸ Desvelamos todos los secretos
▸ 50 megajuegos de Sega
OFFICIAL SEGA SEAL OF QUALITY

- Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.
- Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.

Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco, ¡¡PÍDENOSLO!!




P.V.P. 1.500 pts.
(I.V.A. y gastos de envío incluidos)

**SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE**

Nombre y Apellidos:..........................................
Dirección:..........................................
Localidad:.......................... Provincia:....................
Código Postal:.....................Teléfono:.....................

❏ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.
❏ Envíadmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.
❏ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.
❏ VISA
Número ____ ____ ____ ____
Fecha de caducidad: ____________

**PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL TELÉFONO: (91) 654 61 64 ó ENVIAD EL CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72**

Envía este cupón a: Hobby Post C/ Ciruelos, 4 San Sebastian de los Reyes. 28700 Madrid

# Hemos cumplido



CARLOS FRUTOS
redactor-corrector

A pesar de que le falta el jersey a rayas para ser "clavado" a El Muñeco Diabólico, Carlos es "el alma" de la redacción. Sus constantes bromas con los compañeros y sus continuos y ocurrentes chascarrillos le han hecho ganarse con todo merecimiento el apodo de "La alegría de la huerta". ¡No hay más que verle la cara...!



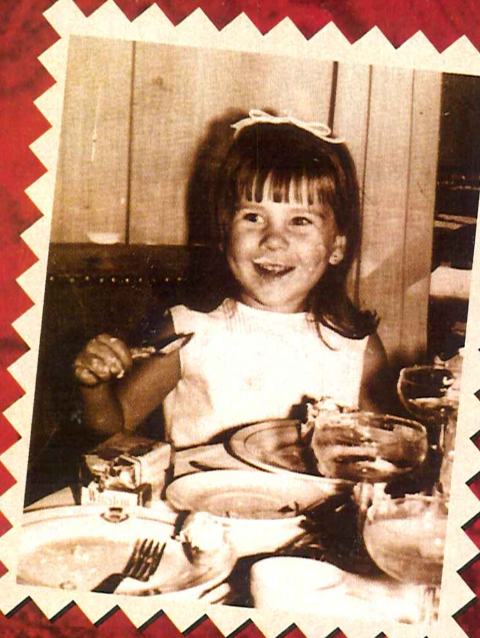
SONIA HERRANZ
redactora

La Teniente Ripley tiene dos grandes aficiones: los videojuegos y el naturismo. Sin duda, a nosotros nos gusta bastante más cuando practica esta última.



LOLA BLANCO Cordianadora de producción

Aquí tenéis a la persona más "odiada" de la redacción. Y no, no lo es porque es quien nos mete prisa para acabar la revista...¡es que ganó el campeonato de mus de Hobby Press!



SUSANA LURGIE
directora de arte

Susana es la única persona en el mundo que es capaz de sobrevivir a base de tabaco y pasteles. Debe ser por eso que esta chica tan "dulce" está siempre "que echa humo".



AMALIO GOMEZ
director

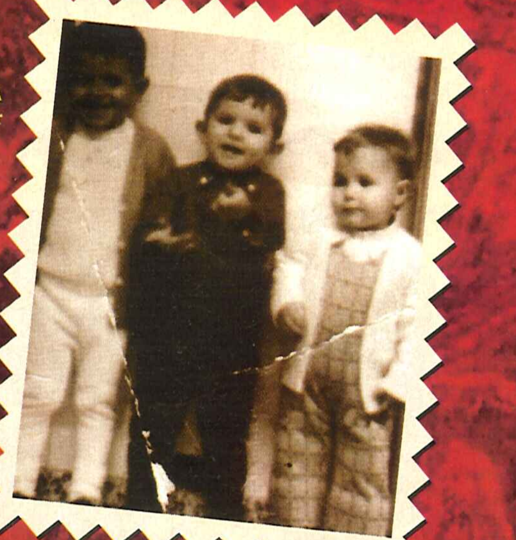
El Sr. Gómez (el de las orejas... no, no, el de el centro no, el de la derecha), lleva ya tres años "haciendo el ganso tirando del burro de Hobby Consolas". ¡Eso sí que es mérito! (Nota del director: Será por eso que me he convertido en un auténtico especialista en trabajar con animales...)

MAMEN PERERA
directora comercial

En esta instantánea podemos ver a nuestra responsable de publicidad -con esa mirada tan perspicaz que la caracteriza-, en plena comida de trabajo con un anunciante. ¡Para que luego digan que para sacarles páginas no hay que hacer el indio!

**Antonio Caravaca**
redactor

*La España de charanga y pandereta vio nacer a Boke (a quien vemos acompañado de dos futuros miembros de Los Manolos). Sin duda, su "grasia" malagueña se hace sentir en nuestra revista.*



**Manolo del Campo**
redactor

*No, no se trata de Monchito, la marioneta de José Luis Moreno. Ante vosotros tenéis nada más y nada menos que al mismísimo Lolocop en persona. ¿Que os lo habíais imaginado de otra manera? Pues es problema vuestro porque nosotros nunca hemos presumido de redactores guapos...*




**Esther Barral**
redactora

*Bajo esta inocente apariencia de niña de anuncio de Flan Danone (verás crecer a tus hijos), se esconde una de las criticonas de videojuegos más severas del último siglo: Cruela de Vil. En la foto la vemos acercándose al director para comunicarle que acaba de ponerle un 35% al último cartucho de Capcom.*






**Sole Fungairiño** (dcha)
**Millan de Miguel** (izq.)
maquetadores

*Sole y "Milli" son amigos desde pequeñitos. Será por eso que, además de compartir las tareas de maquetación, tienen un montón de cosas más en común: idéntica sonrisa, idéntica camiseta, idéntica pasión por el whisky...*






**Jose C Romero**
redactor

*Cuando llegó a la redacción para hacerse cargo de las Relaciones Internacionales, jamás pensamos que iba a tener el morro de fijar su lugar de trabajo en una playa del Caribe...*

**Ana Torremocha**
secretaria de redacción

*Cuidadito cuando llaméis por teléfono, porque el sueño de Ana sigue siendo llegar de blanco al altar...*



# ¡Qué Locura!

## La mascota del mes




F. Adrián Blanca Méndez nos ha mandado, desde Gerona, el dibujo de este vigoroso personaje. Como mascota para Hobby Consolas quizás sea un poco fuerte, pero sin duda podría tratarse de un auténtico personaje de lujo para un arcade de lucha "one on one". Sólo le falta un sonoro nombre.

## EL DIBUJO DEL MES

Parece ser que Mario se ha pasado de listillo, o eso al menos es lo que nos muestra Manuel González Molinier "LOLO" de Málaga. Y es que eso de querer quitarle las botas a Sonic para poder ir más rápido no ha estado nada bien.





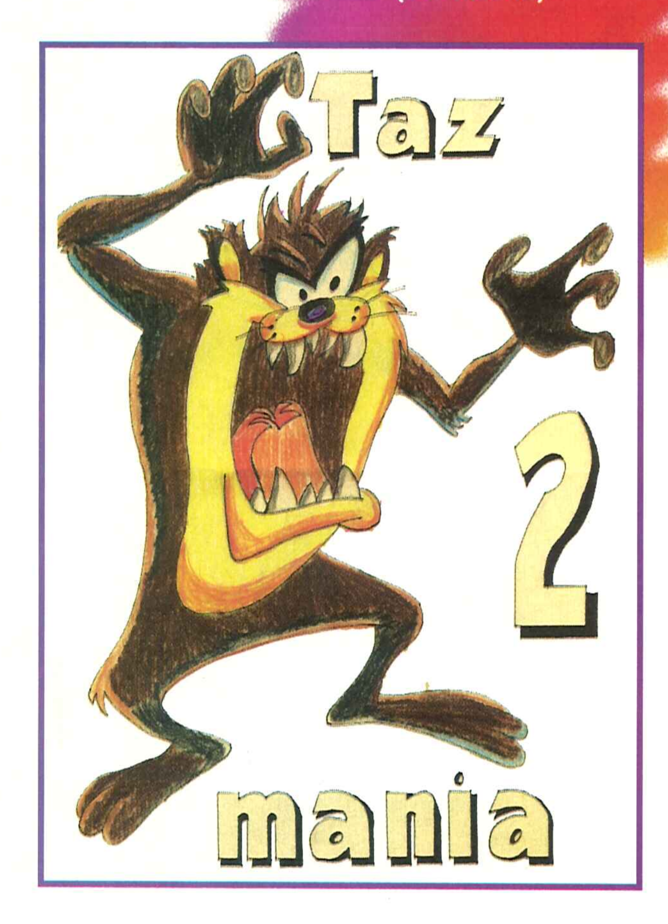


Gracias, gracias y mil veces gracias, Santiago Merino Vaca, de Barcelona, por la felicitación que nos envías ante nuestro tercer aniversario. ¡Ah!, y otra vez gracias por ser un fiel lector de la revista desde sus orígenes.




Y como todo lo bueno nunca viene solo, ahí va otra felicitación que nos envía Xavi Mantecón Ferrer desde Barcelona. Esperamos, Xavi, que dentro de unos años puedas felicitarnos por nuestro décimo aniversario.

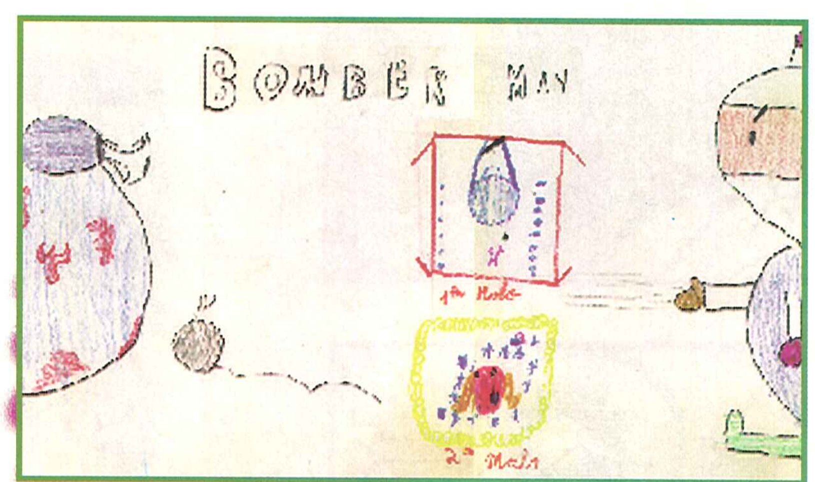
Iván Ferreiro Núñez
(Barcelona)







Jordi Mostany
(Lérida)




Pablo de Maria Yuste
(Madrid)

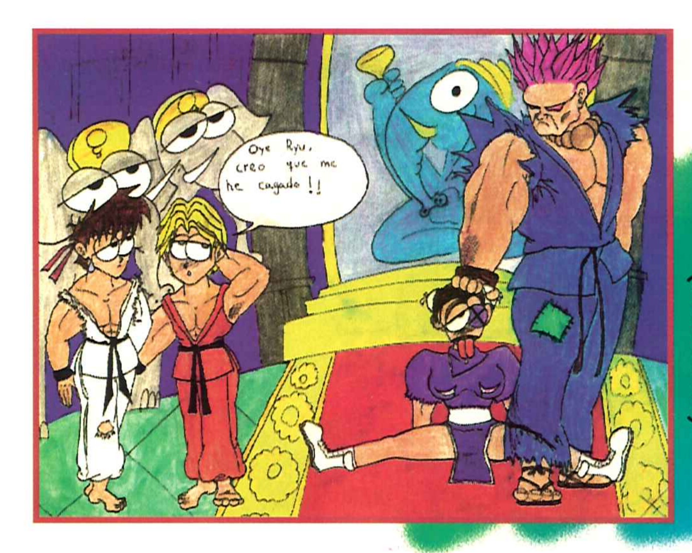



Mario Adame Vidiella
(Tarragona)

Ricardo Polo López
(Madrid)





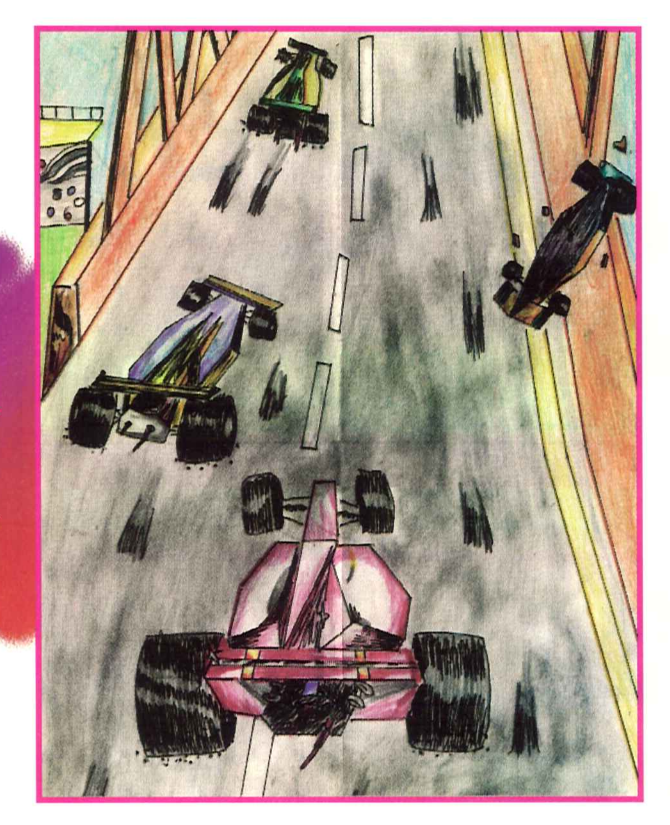




Francisco Fernández Rojas
(Barcelona)

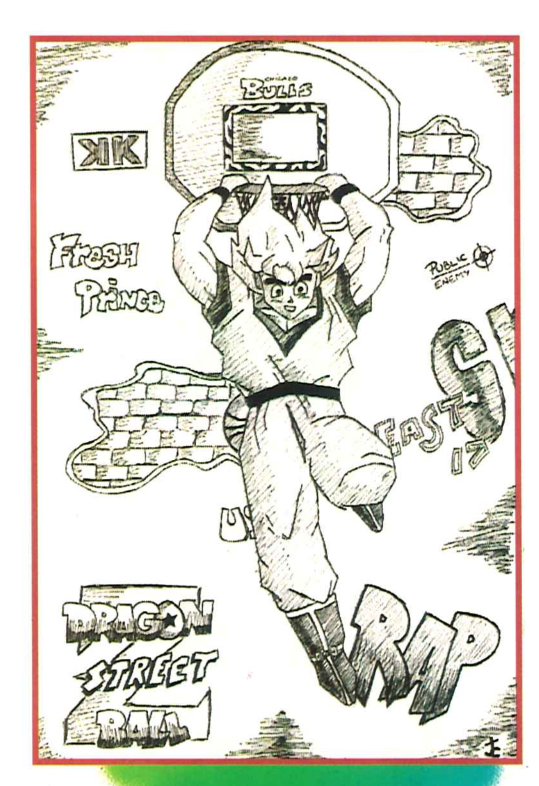



F. Adrián Blanca Méndez
(Gerona)





Jordi Gil Martí
(Gerona)



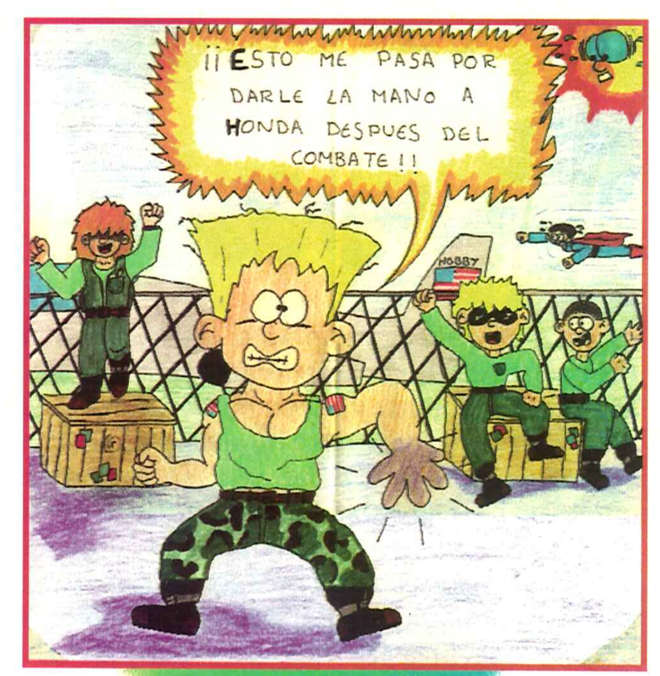

Juan Carlos Gascón
(Jaén)



J. Manuel Padial
(Málaga)




Lourdes Roig Planelh
(Ibiza)




Anónimo
(Valencia)




J.Manuel Ramírez Brenes
(Cádiz)



Francisco Palacios
(Córdoba)

David Valverde
(Barcelona)




Juani Gómez
(Madrid)




***¡Hola, amigos! Por desgracia, las vacaciones ya han pasado. Pero como no quiero ponerme melancólico, vamos a olvidar ese tema. Además, y como no hay mal que por bien no venga, seguro que ahora que llega el fresquito y que apetece mucho más estar en casa, le pegáis duro a la consola. Y ya se sabe, entre partidita y partidita empiezan a plantearse las dudas, a surgir las preguntas... Menos mal que aquí sigue estando Yen para contestároslas. Así que escribidme a :***
***HOBBY CONSOLAS HOBBY PRESS S.A.***
***C/ de los Ciruelos Nº4.***
***28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID***
***Indicando en el sobre: TELÉFONO ROJO.***



## El mercado consolero español

Hola Yen, ¿qué tal estás? Te he escrito un montón de veces y empiezo a dudar que existas, pero por si acaso ahí van mis preguntas: **1-** ¿Saldrá para Super la recreativa «Violent Storm» de Konami? ¿Y «Predators Vs Alien» de Capcom? **2-** ¿Sabes de qué va el proyecto que Nintendo tiene preparado para el 95? **3-** ¿Qué impone el límite de megas en un juego, la consola o el cartucho? **4-** ¿Es España un mercado importante para la venta de cartuchos y consolas de Sega y Nintendo? Lo digo por aquello de que como no traducen los cartuchos porque no compramos lo suficiente... **5-** En las instrucciones de «Dragon Ball Z 2» pone que al finalizar el juego con los cuatro personajes del modo historia encontrarás una buena sorpresa. ¿A qué se están refiriendo con eso?
**José Alberto Torres Arroyo (Madrid).**



***1-*** *No, en ambos casos. Al menos por el momento.*
***2-*** *Supongo que no te refieres a Ultra 64. Así que no me queda más remedio que especular con un sistema de 32 bits llamado VR System (¿?) del que no se ha dicho nada. Lo que han descartado con seguridad es una Game Boy en color... que os veo venir.*
***3-*** *La placa. Las juegos se graban sobre chips que a su vez se apoyan en placas. Hasta hace nada no se habían desarrollado placas de más de 32 megas, aunque la cosa ha empezado a cambiar y a crecer que da gusto.*
***4-*** *Sí, es un mercado importante, pero me da la impresión de que no me has interpretado bien. En conjunto se venden muchos juegos (menos últimamente, debido a la crisis). Lo que pasa es que no son todos del mismo juego. Tú imagínate que para traducir el «Zelda», por ejemplo, haya que pedir 40.000 copias y luego se vendan tan solo 20.000. ¿Qué haces con esos cartuchos sobrantes? Ten en cuenta que los juegos se pagan antes de venderlos.*
***5-*** *No seas vago y prueba tú mismo.*

## Kuestiones Mortales




Hola Yen, ¿qué tal? Yo muy bien. Soy un mega viciado que tiene una Super Nintendo y una Mega Drive con Mega CD. De aquí a navidad me pienso comprar algún juego, y seguramente será el «Mortal Kombat II». **1-** ¿Cuál me recomiendas, el «Mortal» de Super o el de Mega Drive? ¿Cuánto costarán? **2-** ¿Para cuándo lo sacarán en CD? Y de parte de un amigo, ¿cómo se hace la técnica secreta de Giniou en el «Bola de Dragón Z» de Mega Drive?
**Jesús Manuel (Valladolid).**

***1-*** *Ambas versiones son prácticamente iguales, pero si eres muy exigente en lo referente a la calidad gráfica o sonora, quédate con el de Super. Tengo que reconocer que en cuanto a gráficos es muy brillante,*
***2-*** *Supongo que más adelante. En cuanto a tu amigo, dile que se compre este mismo Hobby Consolas, ya que encontrará información especial sobre «Bola de Dragón Z» en el libro que hemos preparado. Tendrá trucos especiales, estrategias de lucha, historia de los personajes, etc.*

## Posibilidades multimedia

¡Saludos cordiales, Yen! Me llamo Carlos, tengo una Super Nintendo y te he preparado un buen carro de preguntas. Pero antes de todo, quiero felicitaros porque vuestra revista es la mejor del mercado. **1-**¿Nintendo Ultra 64 será sólo una consola para cargar cartuchos o tendrá otras posibilidades? **2-** ¿Me puedes explicar en qué consiste lo de "Multimedia"? Qué opciones aporta? **3-** ¿Qué son gráficos renderizados? ¿Los de «Donkey Kong Country» serán así? **4-** ¿Qué es el Full Motion Video? **5-** ¿Cuál es el máximo de megas que puede almacenar un CD? **6-** ¿Por qué de un mismo juego la versión para Super Nintendo siempre es más cara que para Mega Drive? **7-** Dime qué juegos de Super Nintendo van a salir con 24 o más megas.

**Carlos Lorenzo (Barcelona).**

*1- La consola es de cartuchos, por lo tanto no tiene posibilidades multimedia como Saturn, que podrá visionar CD's de películas y fotos. Sin embargo, Nintendo ya ha advertido que al Ultra 64 podrán conectarse múltiples periféricos, entre ellos un CD, que permitirán esas aplicaciones multimedia.*

*2- Es la capacidad para integrar diferentes medios electrónicos (imagen, sonido, entretenimiento) en un sólo soporte. Más o menos, ya te lo he contestado antes.*

*3- Son gráficos generados por ordenador, partiendo de una malla. Esta malla puede lograrse por digitalización o por un programa de diseño. La malla es tratada por ordenadores, que la rellenan dándole volumen. Después, se redondean las formas, se ponen sombras y, por último, crea texturas. Sí, los gráficos de «Donkey Kong» son renderizados.*

*4- FMV (Full Motion Video) significa calidad de vídeo. Es la reproducción de imágenes digitalizadas en tiempo real. Es lo que hace tu vídeo, sólo que en el caso de una consola es mucho más complicado. Actualmente, un cartucho por su escasa capacidad nunca podría representar Full Motion Video.*

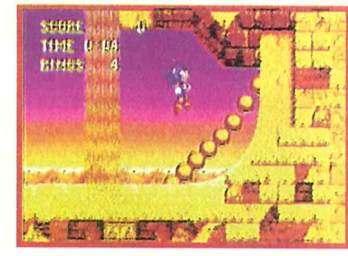
*5- 5.440 megas de consola, unos 680 de ordenador. (No quiero más follones con los megabits y los megabytes)*

*6- Porque Nintendo cobra mucho más a sus distribuidores que Sega. ¿No te has fijado que los juegos propios de Nintendo son mucho más baratos que los otros?*

*7- «Slam Master», «Super Metroid», «Samurai Showdown» y «Clayfighters», por ejemplo. De 32 megas tienes «Super S.F.II» y «Donkey Kong Country».*

## Más allá de los 32 bits





Hello Yen, how are you? Yo muy bien, pero mis dudas consoleras me revuelven el estómago: **1-** En el mes de julio dijisteis que la Saturn no es compatible con la Mega Drive 32X. Si es así, ¿para qué han hecho la MD32X?. **2-** ¿Por qué Sega no se preocupa de sus consolas de 8 bits?. **3-** ¿Cuándo saldrá «Sonic vs Knuckles» y «Sonic Drift»? ¿Para qué consolas saldrán? **4-** ¿«Sonic III» o «Super Mario World»?

**Joseph MCS (Algarinejo, Granada)**

*1- Y así nos lo han comentado en Sega. Mega Drive 32X se creó para permitir a los usuarios de la 16 bits acceder al vasto mundo de los videojuegos de 32 bits, haciendo el mínimo desembolso posible. Imagínate cuál sería tu desgracia si cuando llegue Saturn te dicen que tienes que tirar tu Mega Drive..*

*2- ¿Acaso te acuerdas tú de los LP's? Bromas aparte, lo cierto es que las 8 bits están prácticamente muertas. Aunque hay que reconocer que salen algunos títulos, pocos, pero salen.*

*3- Tío, que hay que estar en la onda. Léete nuestra sección de noticias y descubrirás que el primero ya estará en la calle para cuando leas esto, y que «Sonic Drift» tardará aún un invierno en llegar..*

*4- Sinceramente, me quedo con el fontanero. Me parece un juego más elaborado y detallado que el del Sonic, en el que únicamente te dedicas a recoger anillos de forma indiscriminada.*

## Llega la basketmanía

¡Hola Yen! Tengo una Mega Drive y algunas dudas. **1-** ¿Merece la pena comprar el «N.B.A. Showdown» teniendo el «Bulls vs Lakers»? **2-** ¿Cuándo saldrá el «NBA Action»? **3-** ¿Cuál es mejor, «Tecmo N.B.A.», «NBA Showdown» o «NBA Action»? **4-** ¿Serán muy caros los juegos del Mega 32X? **5-** ¿Cuál será el próximo simulador de conducción para mi consola?

**Un baloncestista anónimo**



*1- «Bulls vs Lakers» es bueno, pero sinceramente creo que «NBA Showdown» es aún mejor.*

*2- Al paso que vamos, cuando las ranas críen pelo. Creo que aquí no va a salir nunca, sin embargo, sé que Sega está preparando una nueva versión actualizada.*

*3- Personalmente me decanto por «Tecmo NBA», pero próximamente va a salir «NBA 95» de Electronic Arts. Y te sorprenderás con su definición gráfica y la gran variedad de opciones que presentará. Además, están representados todos los equipos y jugadores de la temporada pasada.*

*4- Más o menos parecido a los cartuchos de Mega Drive. Se supone que aunque su tamaño sea mayor (casi todos alrededor de los 32 megas) su precio será contenido, más que nada por una mera cuestión de marketing (piensa que la consola valdrá 29.900 pesetas, ¡y a ver quién es el majo que se compra la consola y luego tiene dinero para pillar un juego si éste cuesta 20.000 pelas!).*

*5- «Nigel Mansell´s Indy Car Series» y si tienes Mega CD, podrás disfrutar con «World Championship Rally»..*







## Conexión cuádruple

Hola Yen, tengo una Mega Drive además de varias dudas que espero que me resuelvas. **1-** En el «Pete Sampras» pueden jugar cuatro jugadores gracias a un sistema con el que se conectan 2 mandos o más al mismo cartucho. ¿Cómo se llama este sistema? ¿Qué más juegos lo tienen? **2-** ¿Qué juego prefieres, el «Super Street Fighter II» o el «Eternal Champions»? ¿Te comprarías alguno de éstos sin tener mando de seis botones? **3-** ¿Es realmente el «Shining Force 2» parecido al «Zelda» de N.E.S.? **4-** ¿Se pueden jugar dos jugadores simultáneos en el «Virtua Racing»? ¿Cómo?

**Alberto Hamer Pavón (Madrid)**

*1- Se llama J-Cart, es de Codemasters y además del «Pete Sampras Tennis» también será utilizado en «Micro Machines 2». Me parece un encantador sistema, ya que no da problemas de tener que enganchar adaptadores o sistemas raros a la Mega Drive.*

*2- «Super Street Fighter II», y no entiendo que dudes entre comprártelos por el problema de no tener un pad de seis botones. Será algo más complicado, pero siempre podrás jugar.*

*3- El que es parecido al «Zelda» de Nes se llama «Soleil», y saldrá hacia el mes de diciembre. «Shining Force 2» tiene una perspectiva aérea cuando caminas, pero varía mucho del «Zelda».*

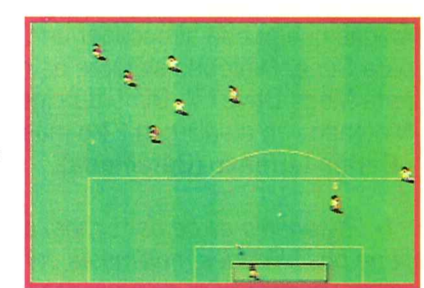
*4- Sí, está en el primer menú de opciones, y ya deberías conocerla.*



## ¿Qué juego es mejor...?

Hola Yen, somos dos chavales llamados Yoli y Odín. Tenemos 2 Mega Drive y queremos hacerte unas preguntas. Esperamos que nos respondas: **1-** ¿Qué juego de fútbol nos recomiendas? **2-** ¿Qué juego nos recomiendas de lucha, acción y aventuras? **3-** En todos los sentidos, ¿qué es mejor un joystick o un mando de seis botones? **4-** ¿Saldrá «Ranma 1/2» para Mega Drive? **5-** ¿Qué juego es mejor «Dragon Ball Z» o «Super Street Fighter II»? **6-** ¿Qué juego es mejor «Zool», «Tazmania» o «Rocket Knight Adventures»?

**Yolanda Aparicio (Madrid)**



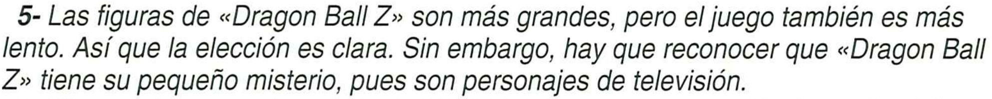



*1- Sin duda alguna, «Sensible Soccer». «FIFA Soccer» no está nada mal, y «World Cup USA 94» tampoco, pero es que ¡es una gozada la jugabilidad que este «Sensible» suelta por todos los lados!*

*2- Depende de lo que os guste, pero un buen juego de rol, como por ejemplo «Landstalker», posee las tres cualidades, y seguro que no os decepcionará.*

*3- Personalmente, prefiero los pads de seis botones, ya que el joystick, con el paso del tiempo, te lo acabas cargando. De todas formas, también depende mucho del tipo de juego al que te vayas a enfrentar, y dentro del mismo género, seguro que en algunos juegos te arreglarás bien con el pad y en otros con el joystick.*

*4- En Japón ya ha salido para Mega CD y puede que salga para Mega Drive, pero es una simple especulación.*



*5- Las figuras de «Dragon Ball Z» son más grandes, pero el juego también es más lento. Así que la elección es clara. Sin embargo, hay que reconocer que «Dragon Ball Z» tiene su pequeño misterio, pues son personajes de televisión.*

*6- El que más me gusta es «Rocket Knight Adventures», pero «Zool» es divertido.*

## Preocupándose por el futuro

Hola Yen, tengo una Game Boy y una Super Nes, así como unas preguntas que espero me respondas. **1-** Personalmente, ¿cuál de las nuevas consolas crees que llevará la voz cantante? **2-** ¿Hago bien comprándome la Ultra 64 teniendo la Super? **3-** ¿Saldrá el «Dungeons y Dragons» para alguna de mis consolas? **4-** En una escala de 1 a 10, ¿qué puntuación darías al «Dragon Ball Z 2» y al «Starwing»?

**Francisco Pérez (Sevilla)**



*1- Realmente no lo sé. Aún no ha llegado ni una y todo son buenas esperanzas, así que la cuestión se queda en el aire hasta que pueda probar alguna de ellas. Sin embargo, creo que si tal como van las cosas se cumple lo que se espera de Ultra 64, puede que sea la máquina del futuro. Además, en un año pueden cambiar mucho las cosas, ¡a su favor!*

*2- Por supuesto que sí, pero tendrás que esperar un año. ¡Ten paciencia, algún día llegará!*

*3- En principio no, pero no te puedo asegurar nada. Ya sabes que cuando menos se espera salta la liebre.*

*4- «Starwing» se lleva un 9 (casi 10) y «Dragon Ball Z 2» se debe conformar con un 9 raspado.*



# ¡Ha llegado tu hora!





Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

**3.950 ptas.**
Sin gastos adicionales de envío

**¡Rescata a la Princesa!**





Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

**3.950 ptas.**
Sin gastos adicionales de envío

**¡Ayuda a Link a matar al Dragón de la Gruta!**

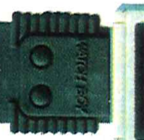
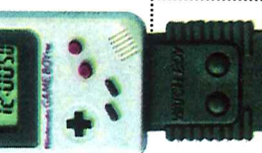




Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

**3.950 ptas.**
Sin gastos adicionales de envío

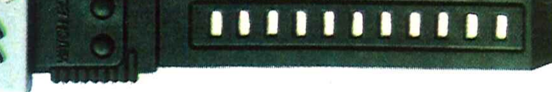
**¡Pon a prueba tu coco!**

Mes, fecha, día de la semana, horas, minutos, segundos, alarma y cronómetro.

**2.500 ptas.**
Sin gastos adicionales de envío

**¡Más portátil que nunca!**



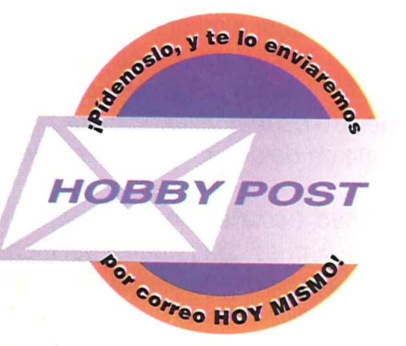


Horas, minutos, segundos y mes. Instrucciones en castellano y pila.

**¡Nuevo en España!**

**2.000 ptas.**
Sin gastos adicionales de envío

**¡Una Game Gear en tu muñeca!**




Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

(Rellenar con mayúsculas) Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

❏ Reloj Tetris..................................P.V.P. 3.950 ptas.
❏ Reloj Zelda ..................................P.V.P. 3.950 ptas.
❏ Reloj Super Mario Bros ..............P.V.P. 3.950 ptas.
❏ Reloj Time Gear..........................P.V.P. 2.000 ptas.
❏ Reloj Watch Boy .........................P.V.P. 2.500 ptas.

NOMBRE.........................................APELLIDOS..........................................
DOMICILIO..........................................LOCALIDAD..................................PROVINCIA............................
CODIGO POSTAL (imprescindible)........................................ TELEFONO..........................................

**Forma de pago:**

❏ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
❏ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº..........................................
❏ Contra reembolso
❏ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta..........................................
Titular de la tarjeta (si es distinto)..........................................

**Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72**

Fecha y Firma:




## Demasiadas dudas

Hola Yen, ¿qué tal? Tengo las tres consolas Nintendo y algunas dudas: **1-** ¿Qué juego de lucha me recomiendas para Super Nes? **2-** ¿Qué juego de plataformas te gusta más? **3-** ¿Y en beat 'em ups? **4-** ¿Y de basket? **5-** ¿Por qué no está a la venta el «Jammit»? **6-** ¿Merece la pena comprarse el adaptador para 6 jugadores? ¿Y el Super Game Boy?

**Andrés Jiménez (Mérida)**




*1- Depende del tipo de juego de lucha que desees. Pero si te gustan las digitalizaciones y te parecen adecuadas para un cartucho así, no dudes en comprarte «Mortal Kombat II».*

*2- Toda la serie «Mario» es fantástica.*

*3- «King of Dragons» es uno de los últimos que nos ha llegado a la redacción, y me parece francamente bueno. Aunque puede que igual no te guste por el tema que trata.*

*4- «NBA Jam» sigue siendo el más divertido de todos los que he visto. Aunque si lo que quieres es verdadero baloncesto, deberías inclinarte por algo diferente.*

*5- Problemas de distribución. Ya sabes que las cosas no son como nosotros desearíamos que fueran.*

*6- Si quieres divertirte con tus amigos, no debería faltar en tu consola. Ahora, si eres un jugón solitario no creo que te haga mucha falta. El SGB es una excelente idea. Me dices que tienes las tres consolas, así que sí que te merece la pena comprártelo.*

## Algo más que problemas técnicos

Hola Yen, tengo una Game Gear, unas dudas y un dolor de cabeza. Primero las dudas. **1-** ¿Se puede poner el MD32X en la Multi Mega? ¿Y en el Mega Jet? **2-** ¿Si MD+MCD+MD32X=Saturn, también Multi Mega + MD32X=Saturn? **3-** ¿Es verdad que van a sacar un «Dragon Ball Z» para Game Gear? **4-** ¿Pondrá en la caja del «MKII» de Game Gear "Recomendado para ... años en adelante? **5-** ¿Cuándo saldrán «Sonic Chaos 2» y «Sonic Drift»? **6-** ¿Por qué las imágenes de GG del número 36 eran tan "raras"?

**Luis González Camino (Santander)**



*1- Sí, sin ningún tipo de problemas. En la Mega Jet no, por la sencilla razón de que no hay suficiente espacio por los lados. De todas formas es un aparato algo raro, aquí no lo vas a encontrar en ningún lado.*




*2- Sí, pero recuerda que sólo para juegos. El tema Multimedia ya es una cuestión aparte y de otra índole.*

*3- Sí, y lo va sacar Bandai en fechas muy próximas.*

*4- Tal y como están las cosas actualmente, es muy probable que sí.*

*5- «Sonic Chaos 2» dentro de muy poco. «Sonic Drift» saldrá el año que viene.*

*6- ¿Conoces las fotos espías de los coches en las revistas del motor? Pues nuestras imágenes eran de este tipo: ¡espías!*

## Los viejos roleros nunca mueren

¿Qué pasa Yen? Te escribo para preguntarte sobre algunos juegos de Mega Drive. **1.** ¿Qué tal es el «Buck Rogers»? ¿Y «Might & Magic»? **2-** ¿«Shining Force II», «Ragnacenty» o «Landstalker»? **3-** ¿Con qué pinball te quedarías? **4-** ¿Cómo se hace el truco del modo Reverse en «Virtua Racing»? Gracias y hasta otra

**V. Randall Flagg (Alcalá de Henares)**




*1- Si te gusta el rol en plan clásico, está muy bien. La presentación gráfica no es brillante, pero es suficiente para representar la acción, y las batallas son épicas. De todos modos, «Might & Magic» es mucho más juego, de verdad, ¡qué gran juego de rol!*

*2- Desde que he visto «Landstalker» no hay ningún otro juego de rol para mí, aunque reconozco que no es rol puro. Para eso es muchísimo mejor el «Shining Force 2».*

*3- Tengo que reconocer que eso de martirizar al pobre Sonic por las tablas de Pinball ¡se me da de una forma!. Creo que es el más divertido y entretenido.*

*4- Pulsa A + B y arriba en el pad 1 cuando enciendas la consola, y no sueltes hasta que llegues a la pantalla del menú principal. Tendrás que ingeniártelas como puedas para pulsar al mismo tiempo Start y llegar hasta allí.*

# CONCURSO SONIC & KNUCKLES



1

**Como sabes, al conectar los cartuchos de SONIC 1, 2 y 3 con el de SONIC & KNUCKLES, puedes jugar en fases ocultas. ¿Sabrías decirnos con qué Sonic (1, 2 ó 3) aparecen estas nuevas pantallas?**






A



2




B



3



C

**COMO RECOMPENSA, PUEDES CONSEGUIR UN MONTÓN DE PREMIOS DE SONIC & KNUCKLES**

**50 RELOJES**
**15 CAZADORAS VAQUERAS**
**Y 5 CARTUCHOS DEL JUEGO.**

**¿QUÉ TE PARECE POCO? PUES TOMA NOTA ..**

**ADEMAS, DOS AFORTUNADOS GANADORES OBTENDRAN UNA MD-32X**

## BASES CONCURSO SONIC & KNUCKLES

*1.- Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS, que envien el cupón (no valen fotocopias), con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS,S.A. - Revista HOBBY CONSOLAS - Apdo.de Correos 400 - 28100 Alcobendas (Madrid)*

*Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO SONIC VS KNUCLES*

*2.-.Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 27 de Septiembre de1994 al 7 de Noviembre 1.994.*

*3.-.El sorteo se celebrará en Madrid, el día 10 de Noviembre 1.994. y los ganadores se publicarán en el número de Diciembre la revista HOBBY CONSOLAS.*

*4.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerá 2 cartas que ganarán una Megadrive 32 X; otras 50 cartas que recibirán un reloj de Sonic y Knuckles; 15 más que obtendrán una cazadora vaquera de Sonic & Knuckles; Y por último, otras 5 cartas que serán premiadas con un cartucho de este juego El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.*

*5.- Caso de que el premio se extravíe en el correo al ser enviados a los ganadores, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.*

*6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.*

*7.-.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de dicho sorteo.*

## CUPÓN DE RESPUESTA

Nombre: ..............................................
Apellidos: ............................................
Dirección: ............................................
Localidad: ............................................
Provincia: ............................................
Telf.: ........................C.P.: ....................
Consola que tengo: ..................................

**Mi respuesta es:**

**La pantalla A** es de _____
**La pantalla B** es de _____
**La pantalla C** es de _____

# ¡Nunca unos Números Atrasados estuvieron tan al día!

## Te presentamos la selección más alucinante de trucos y mapas de la historia



















| TRUCOS DE JUEGOS | CONSOLA | REVISTA Nº |
|---|---|---|
| A.P.B. | LX | 13 |
| ADAMS FAMILY | SN | 25 |
| ADDAMS 2 | SN | 28 |
| ADVENTURE ISLAND | GB | 25 |
| ADVENTURE ISLAND II | NES | 25 |
| ADVENTURES OF LOLO 2 | NES | 7,2 |
| AFTERBURNER | MS | 4,24, 25 |
| AFTERBURNER II | MD | 1,2,9 |
| AIRWOLF | NES | 25 |
| ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD | MS | 8,24 |
| ALIEN 3 | GG | 27 |
| ALIEN 3 | MS | 19, 26 |
| ALIEN 3 | SN | 26 |
| ALISIA DRAGOON | MD | 14 |
| ALTERED BEAST | MS | 1,1 |
| ALTERED BEAST | MD | 2,2 |
| AMERICAN GLADIATORS | NES | 24 |
| ANOTHER WORLD | MD | 23 |
| ANOTHER WORLD | SN | 21 |
| ARNOLD PALMER TOURNAMENT GOLF | MD | 1, 3, 7,11,15 |
| ART OF FIGHTING | NG | 23 |
| ART OF FIGHTING | TG | 26 |
| ASTERIX | MS | 11,12,16 |
| AUGUSTA OPEN GOLF | SN | 22 |
| AXELAY | SN | 19 |
| AZTEC ADVENTURE | MS | 1 |
| BAD DUDES | NES | 10,1,21 |
| BART VS THE SPACE MUTANTS | NES | 7 |
| BART VS. THE SPACE MUTANTS | MD | 15 |
| BATMAN | GB | 1 |
| BATMAN | NES | 17 |
| BATMAN RETURNS | MD | 26 |
| BATMAN RETURNS | SN | 24 |
| BATMAN, REVENGE OF THE JOKER | MD | 23 |
| BATTLE OF OLYMPUS | NES | 3 |
| BATTLE SQUADRON | MD | 18 |
| BATTLE TANK | GB | 25 |
| BATTLE UNIT ZEOTH | GB | 25 |
| BATTLETOADS | GB | 14,24 |
| BATTLETOADS | NES | 17,21,22,23 |
| BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS | SN | 28 |
| BEST OF BEST | GB | 22, 24 |
| BIONIC COMMANDO | NES | 14 |
| BLACK BELT | MS | 10,25 |
| BLAZING LASERS | TG | 11 |
| BLODIA | GB | 25 |
| BLUE LIGHTNING | LX | 2 |
| BLUE SHADOW | NES | 16 |
| BOB | SN | 28 |
| BOMBER MAN | TG | 17 |
| BOMBER RAID | MS | 1 |
| BONANZA BROTHERS | MS | 8 |
| BOULDER DASH | GB | 17 |
| BOULDER DASH | NES | 25 |
| BOXXLE | GB | 20 |
| BUBBLE BOBBLE | GB | 3,18 |
| BUBBLE BOBBLE | MS | 9,10,14 |
| BUBBLE BOBBLE | NES | 1,5 |
| BUDOKAN | MD | 26 |
| BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE | GB | 2, 16 |
| BULLS VS LAKERS & NBA PLAY OFFS | MD | 20 |
| BURAI FIGHTER | NES | 5 |
| BURAI FIGHTER DE LUXE. | GB | 2, 9, 20 |
| BURNING FORCE | MD | 9,12 |
| BUSTER DOUGLAS BOXING | MD | 9 |
| CAPTAIN PLANET | NES | 13,21,23 |
| CAPTAIN SILVER | MS | 2 |
| CAPTAIN SKYHAWK | NES | 11,3 |
| CARMEN SANDIEGO | MD | 12 |
| CASINO GAMES | MS | 25 |
| CASTLE OF ILLUSION | MS | 16 |
| CASTLE OF ILLUSION | MD | 1 |
| CASTLEVANIA | GB | 10,5,25 |
| CASTLEVANIA 2 | GB | 25 |
| CASTLEVANIA II | NES | 12,3 |
| CENTURION, DEFENDER OF ROME | MD | 2,5 |
| COLUMNS | MD | 14 |
| COOL WORLD | SN | 26,27 |

| TRUCOS DE JUEGOS | CONSOLA | REVISTA Nº |
|---|---|---|
| CORRECAMINOS | SN | 27 |
| CRUE BALL | MD | 28 |
| CYBERBALL | MD | 2,3 |
| CYBERNATOR | SN | 27 |
| CHAKAN:THE FOREVER MAN | MD | 24 |
| CHASE HQ | GB | 4 |
| CHIP'S CHALLENGE | LX | 11 |
| CHIP´S CHALLENGE | LX | 3 |
| CHOPLIFTER | MS | 1,17 |
| CHOPLIFTER II | GB | 8,4 |
| CHUCK ROCKY | GG | 20,22 |
| CHUCK ROCK | MD | 25 |
| DARBLE MADNESS | MD | 18 |
| DARIUS | SN | 25 |
| DARIUS 2 | MD | 25 |
| DARIUS TWIN | SN | 18 |
| DAVID ROBINSON BASKETBALL | MD | 25 |
| DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT | MD | 14 |
| DEAD ANGLE | MS | 9 |
| DECAPATTACK | MD | 10,11 |
| DESAFIO TOTAL | NES | 3 |
| DESERT STRIKE | MD | 14,22 |
| DESERT STRIKE | SN | 25 |
| DEVIL'S CRUSH | TG | 10, 13 |
| DICK TRACY | NES | 3 |
| DONALD IN THE LUCKY DIME CAPER | GG | 21 |
| DOUBLE DRAGON | MS | 1 |
| DOUBLE DRAGON II | NES | 1,3 |
| DRAGON BALL Z 16 MG | SN | 26 |
| DRAGON CRYSTAL | GG | 5, 25 |
| DRAGON SPIRIT | TG | 16 |
| DRAGON'S LAIR | GB | 25 |
| DRAGONS LAIR | SN | 17 |
| DUCK HUNT | NES | 8 |
| DUCK TALES | NES | 1,5 |
| DYNABLASTER | GB | 5 |
| DYNAMITE DUX | MS | 25 |
| E.A. HOCKEY | MD | 4, 18 |
| ECCO THE DOLPHIN | MD | 24 |
| ELECTROCOP | LX | 13,1 |
| ENDURO RACER | MS | 1 |
| ESWAT | MD | 25 |
| EVANDER HOLYFIELD´S "REAL DEAL" | MD | 19 |
| EXHAUST HEAT | SN | 20,22 |
| F-1 RACE | GB | 12 |
| F-ZERO | SN | 14 |
| F1 EXHAUST HEAT | SN | 23 |
| FACTORY PANIC | GG | 12,25 |
| FANTASIA | MD | 4,15 |
| FATAL FURY | MD | 21,26 |
| FATAL FURY | NG | 23 |
| FAXANADU | NES | 25 |
| FINAL FIGHT | SN | 17 |
| FLASHBACK | MD | 23,26,27 |
| FORGOTTEN WORLDS | MD | 1 |
| FORTRESS OF FEAR | GB | 11,17 |
| GAIN GROUND | MS | 1,22,23 |
| GAIN GROUND | MD | 2,13 |
| GALAXY FORCE | MS | 19 |
| GARGOYLE'S QUEST | GB | 1, 4, 7,12 |
| GATES OF ZENDOCON | LX | 9,4 |
| GAUNTLET | LX | 3 |
| GAUNTLET | MS | 4 |
| GAUNTLET | NES | 18 |
| GAUNTLET II | GB | 11,18 |
| GHOST AND GOBLINS | NES | 17 |
| GHOSTBUSTERS | MS | 7,25 |
| GHOSTSBUSTERS | MD | 1 |
| GHOULS 'N GHOSTS | MD | 8 |
| GHOULS'N GHOSTS | MS | 14 |
| GHOULS´N GHOSTS | MD | 1 |
| GLOBAL GLADIATORS | MS | 28 |
| GLOBAL GLADIATORS | MD | 26 |
| GOAL | NES | 2 |
| GODS | MD | 28 |
| GODZILA | NES | 25 |
| GODZILLA | GB | 15,17 |
| GOLDEN AXE | MS | 1,18 |

| TRUCOS DE JUEGOS | CONSOLA | REVISTA Nº |
|---|---|---|
| GOLDEN AXE | MD | 2,3 |
| GOLDEN AXE II | MD | 9,12,16 |
| GOLF | GB | 2,3 |
| GOOF TROOP | SN | 27 |
| GOONIES | NG | 18 |
| GOONIES 2 | NES | 15, 18 |
| GP MONACO | MD | 1 |
| GRADIUS | SN | 19 |
| GRADIUS III | SN | 20 |
| GREMLINS 2 | NES | 14,3 |
| GUERRILLA WAR | NES | 11 |
| GYNOUG | MD | 10,17 |
| HARD DRIVING | LX | 8 |
| HELLFIRE | MD | 13 |
| HERZOG ZWEI | MD | 12 |
| HOOK | GB | 19 |
| HOOK | MCD | 28 |
| HOOK | NES | 21 |
| IKARI WARRIORS | NES | 2,4 |
| INDIANA JONES | MS | 19 |
| INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE | MD | 26 |
| IRONSWORD | NES | 8,4 |
| ISOLATED WARRIOR | NES | 4 |
| JACKIE CHAN | NES | 17 |
| JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU | NES | 10 |
| JAGUAR XJ 220 | MCD | 27 |
| JAMES BOND JR. | SN | 25 |
| JAMES BOND. THE DUEL | MS | 26 |
| JAMES POND | MD | 3 |
| JJ AND JEFF | TG | 16 |
| JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL | MD | 3,11 |
| JURASSIC PARK | MD | 27,27 |
| KENSEIDEN | MS | 8,11 |
| KICKLE CUBICLE | NES | 7,12 |
| KID CHAMELEON | MD | 22 |
| KIRBY'S DREAM LAND | GB | 18 |
| KIRBY'S DREAMLAND | GB | 19 |
| KLAX | GG | 21 |
| KLAX | MD | 12 |
| KRUSTY'S FUN HOUSE | GG | 24 |
| KRUSTY'S FUN HOUSE | SN | 21 |
| KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE | MD | 25 |
| KRUSTY´S SUPER FUN HOUSE | MD | 27 |
| LAST BATTLE | MD | 4 |
| LEMMINGS | GG | 26 |
| LEMMINGS | MS | 23 |
| LEMMINGS | NES | 24 |
| LHX ATTACK CHOPPER | MD | 25 |
| LITTLE NEMO: DREAM MASTER | NES | 10,18 |
| LOCK'N CHASE | SN | 24 |
| LOS SIMPSONS | NES | 9 |
| LOTUS TURBO CHALLENGE | MD | 19,27 |
| LOW G MAN | NES | 12,15 |
| LOW-G-MAN | NES | 12 |
| LUCKY DIME CAPER | GG | 28 |
| MAGIC SWORD | NES | 28 |
| MARIO IS MISSING | SN | 26, 29 |
| MARVEL LAND | MD | 15 |
| MASTER OF DARKNESS | MS | 20 |
| MAZIN WARS | MD | 27 |
| MEGA MAN 2 | NES | 19,3, 9 |
| MEGAMAN | GB | 9 |
| MEGAMAN 3 | NES | 14,17 |
| MEGAMAN 4 | NES | 22, |
| MEGAMAN II | GB | 15,25 |
| MEGAMAN: DR. WILTH REVENGE | GB | 8, 10 |
| MERCENARY FORCE | GB | 20 |
| MERCS | MD | 25 |
| METROID | NES | 6,15,4 |
| MICKEY MOUSE | GB | 15 |
| MICKEY MOUSE | GG | 3 |
| MICKEY MOUSE | NES | 4 |
| MICROMACHINES | NES | 28 |
| MIGHT & MAGIC | MD | 5 |
| MISSION: IMPOSSIBLE | NES | 13 |
| MOONWALKER | MD | 1,8,16 |
| MORTAL KOMBAT | GG | 28 |
| MORTAL KOMBAT | MS | 26 |

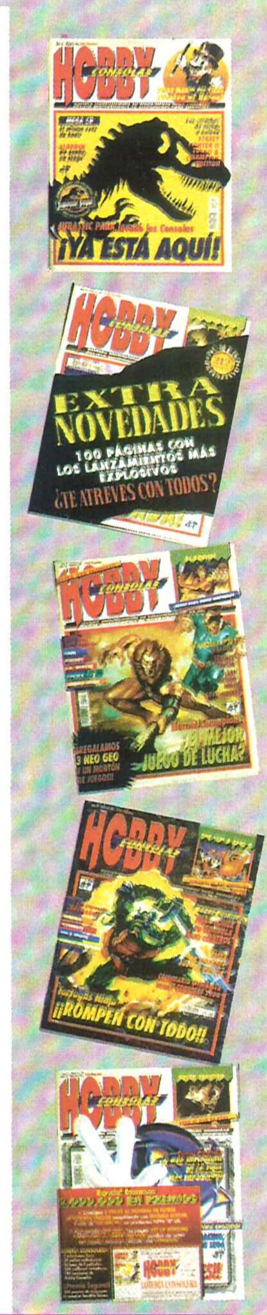



950 Ptas.

| TRUCOS DE JUEGOS | CONSOLA | REVISTA Nº |
|---|---|---|
| MS PACMAN | LX | 2,2 |
| MY HERO | MS | 3 |
| NEMESIS | GB | 8,9,2 |
| NEMESIS 2 | GB | 14 |
| NINJA GAIDEN | GG | 11,24 |
| NINJA GAIDEN | MS | 18 |
| NINJA SPIRIT | TG | 13 |
| NES WORLD CUP | GB | 17,23 |
| OUT RUN | GG | 10,23 |
| OUT RUN | MS | 19 |
| OUT RUN | MD | 7,8,8 |
| P.O.W. | NES | 12 |
| PACMANIA | MS | 7,18,21,23 |
| PANZA KICK BOXING | TG | 17 |
| PAPER BOY II | SN | 18 |
| PARODIUS | SN | 25 |
| PC KID II BONK'S REVENGE | TG | 9 |
| PENGO | GG | 9 |
| PHELIOS | MD | 16 |
| PILOTWINGS | MS | 20 |
| PIN-BOT | NES | 7 |
| PINBALL DEVIL'S CRUSH | TG | 7 |
| PIPE DREAM | GB | 7,1 |
| PIT-FIGHTER | MD | 14 |
| POPULOUS | MS | 7,5 |
| POPULOUS | MD | 20 |
| POWER BLADE | NES | 8 |
| POWER STRIKER | MS | 20 |
| PREDATOR 2 | MS | 23 |
| PREDATOR 2 | MD | 21 |
| PREDATOR II | MD | 15 |
| PRINCE OF PERSIA | MS | 21,22 |
| PRINCE OF PERSIA | GG | 18,23 |
| PRINCE OF PERSIA | SN | 19,23 |
| PRO WRESTLING | MS | 22 |
| PROBOTECTOR | GB | 19 |
| PROBOTECTOR | NES | 1 |
| PSICHOSIS | TG | 20 |
| PSYCHIC WORLD | GG | 8,11,3,18 |
| PUNCH OUT | NES | 3,4 |
| PUT Y PUTTER | GG | 25 |
| PUTT , PUTTER | GG | 9 |
| QUAACKSHOT | MD | 7 |
| QUACKSHOT | MD | 7 |
| R-TYPE | GB | 14 |
| R-TYPE | MS | 9,2 |
| RACKET ATTACK | NES | 7 |
| RAD RACER | NES | 1,24,28 |
| RAINBOW ISLANDS | NES | 8,15 |
| RAMPAGE | MS | 2 |
| RASTAN | GG | 26 |
| RASTAN | MS | 1 |
| RATTLE AND ROLL | NES | 7 |
| REGRESO AL FUTURO II | MS | 10, 24 |
| RISKY WOODS | MD | 21 |
| RIVAL TURF | SN | 17 |
| ROAD AVENGER | MCD | 26 |
| ROAD RASH | MD | 7,15 |
| ROBOCOD | MD | 8 |
| ROBOCOD: JAMES POND II | MD | 10 |
| ROBOCOP | NES | 6,9,3,5,19 |
| ROBOCOP 2 | GB | 8,22,23,26 |
| ROBOCOP 3 | SN | 25 |
| ROGER RABBIT | GB | 21 |
| ROLLING THUNDER | MS | 24 |
| ROLLING THUNDER II | MD | 17 |
| SALAMANDER | NES | 9 |
| SCRAMBLE SPIRITS | MS | 8 |
| SCRAPYARD DOG | LX | 8 |
| SHADOW DANCER | MD | 1 |
| SHADOW OF THE BEAST | MS | 15,17 |
| SHADOW WARRIORS | GB | 17,21 |
| SHERLOCK HOLMES | MCD | 28 |
| SHINOBI | GG | 7,4 |
| SHINOBI | MS | 1,17 |
| SHINOBI II | GG | 19 |
| SILPHEED | MCD | 27 |
| SIMCITY | SN | 17 |

| TRUCOS DE JUEGOS | CONSOLA | REVISTA Nº |
|---|---|---|
| SKWEEK | GG | 24 |
| SLIDER | GG | 12,25 |
| SLIME WORLD | LX | 10, 18 |
| SMASH TV | SN | 13,17 |
| SNOW BROS. JR. | GB | 14, 23 |
| SNOW BROTHERS | NES | 26 |
| SOCCER BROWL | NG | 19 |
| SOL FEACE | MCD | 26 |
| SOL-FEACE | MD | 24 |
| SOLAR JETMAN | NES | 1, 6,7 |
| SOLOMON'S CLUB | GB | 22 |
| SOLOMON´S KEY | NES | 1 |
| SONIC | GG | 13,15 |
| SONIC | MS | 10,16,5 |
| SONIC | MD | 2,8,10,11 |
| SONIC 2 | GG | 19 |
| SONIC 2 | MD | 17,19 |
| SONIC 2 | MD | 29 |
| SONIC BLASTMAN | SN | 21,23,27 |
| SONIC II | MS | 20 |
| SONIC | MD | 29 |
| SPACE HARRIER | GG | 7 |
| SPACE HARRIER | MS | 9,10,2 |
| SPACE HARRIER | TG | 12 |
| SPACE HARRIER II | MD | 2 |
| SPIDERMAN | MS | 5 |
| SPIDERMAN | NES | 4 |
| SPLATTER HOUSE | TG | 10 |
| SPLATTER HOUSE 2 | MD | 22, 25 |
| SPLATTERHOUSE 3 | MD | 24 |
| SPY VS SPY | MS | 22 |
| STAR TREK | GB | 25 |
| STAR WARS | NES | 14 |
| STREET FIGHTER II | SN | 16,18, 27 |
| STREET FIGHTER II TURBO | SN | 26, 28 |
| STREET GANGS | NES | 16 |
| STREET OF RAGE | MS | 26 |
| STREETS OF RAGE | GG | 27 |
| STREETS OF RAGE | MD | 15,18,23 |
| STREETS OF RAGE II | MD | 19, 20, 21, 28 |
| SUNSET RIDERS | MD | 27 |
| SUPER CASTELVANIA 4 | SN | 20 |
| SUPER GHOULS'N GHOSTS | SN | 14 |
| SUPER HANG ON | MD | 2 |
| SUPER HUNCHBACK | GB | 18 |
| SUPER JAMES POND | SN | 27 |
| SUPER LEAGUE | MD | 6 |
| SUPER MARIO 3 | NES | 9,11,13,15 |
| SUPER MARIO BROS | NES | 10 |
| SUPER MARIO BROS 2 | SN | 29, |
| SUPER MARIO BROS 3 | NES | 12 |
| SUPER MARIO BROS 3 | SN | 29 |
| SUPER MARIO KART | SN | 19,21,29 |
| SUPER MARIO LAND | GB | |
| 7,9,10,16,16,5,29 | | |
| SUPER MARIO LAND 2 | GB | 19,21,29 |
| SUPER MARIO LAND 2 | SN | 29 |
| SUPER MARIO WORLD | SN | 13,15,16,17,29 |
| SUPER MONACO GP | MD | 5,7 |
| SUPER MONACO GP 2 | GG | 17 |
| SUPER OFF ROAD | SN | 24 |
| SUPER PARODIUS | SN | 19,19 |
| SUPER PROBOTECTOR | SN | 15,24,25 |
| SUPER R-TYPE | SN | 11,13 |
| SUPER SHINOBI III | MD | 27 |
| SUPER SOCCER | SN | 15 |
| SUPER SPY HUNTER | NES | 14 |
| SUPER STAR WARS | SN | 22,27 |
| SUPER STRIKE EAGLE | SN | 24,26 |
| SUPER TURRICAN | SN | 27 |
| SUP´ER MARIO WORLD | SN | 29 |
| T.M.H.T. | GB | 1 |
| TAZ-MANIA | MD | 14,16 |
| TAZMANIA | MS | 26 |
| TEAM USA BASKETBALL | MD | 16 |
| TENNIS | GB | 10,13,19 |
| TENNIS ACE | MS | 2,4 |
| TERMINATOR 2 | GB | 8,12,25 |

| TRUCOS DE JUEGOS | CONSOLA | REVISTA Nº |
|---|---|---|
| TERMINATOR I | MD | 25 |
| TETRIS | GB | 3 |
| THE ADDAMS FAMILY | GB | 12,15,23 |
| THE ADDAMS FAMILY | SN | 16,18,20 |
| THE FLINTSTONES | MS | 13 |
| THE FLINTSTONES | MD | 27 |
| THE GOONIES II | NES | 2 |
| THE HUNT FOR RED OCTOBER | GB | 11,25 |
| THE INMORTAL | MD | 20 |
| THE LEGEND OF ZELDA | NES | 16 |
| THE LOST LEVELS | GB | 29 |
| THE LOST LEVELS | SN | 29 |
| THE REVENGE OF SHINOBI | MD | 1 |
| THE SIMPSONS | NES | 10 |
| THE TERMINATOR | MS | 21 |
| THUNDER FORCE II | MD | 2 |
| THUNDER FORCE III | MD | 12 |
| THUNDER FORCE IV | MD | 19 |
| THUNDER HAWK | MCD | 27 |
| THUNDERFORCE III | MD | 6 |
| THUNDERFORCE IV | MD | 17,18 |
| TIGER HELI | NES | 4 |
| TIGER ROAD | TG | 10 |
| TIME GAL | MCD | 27 |
| TINY TOON ADVENTURES | SN | 23, 24 |
| TINY TOONS | GB | 20 |
| TOM & JERRY | NES | 21 |
| TOP GEAR | SN | 24 |
| TOP RANKING TENNIS | GB | 28 |
| TORTUGAS NINJA | GB | 7,12,13 |
| TORTUGAS NINJA | NES | 4 |
| TORTUGAS NINJA II | NES | 20 |
| TORTUGAS NINJA IV | SN | 17 |
| TOTALLY RAD | NES | 20 |
| TRACK AND FIELD II | NES | 3 |
| TRANSBOT | MS | 3 |
| TRUXTON | MD | 1,17 |
| TURRICAN | GB | 16,20,23 |
| TURRICAN | MD | 7,9 |
| TURTLES 2 | NES | 23 |
| TURTLES IV | SN | 23 |
| VIGILANTE | MS | 8,11 |
| VIKING CHILD | LX | 7 |
| WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO | MD | 17 |
| WHO FRAMED ROGER RABBIT? | GB | 14 |
| WIMBLEDON | MS | 20 |
| WIMBLEDON TENNIS | GG | 16 |
| WINBLEDOM TENNIS | GG | 21 |
| WOLFCHILD | MS | 28 |
| WONDER BOY | GG | 3,10, 22 |
| WONDER BOY 3 | MS | 6,3,4,21 |
| WONDER BOY: THE DRAGON'S TRAP | MS | 15 |
| WONDERBOY 3 | GG | 20 |
| WONDERDOG | MCD | 20 |
| WORLD CUP | GB | 13,3,21 |
| WORLD CUP | NES | 9,5 |
| WORLD HEROES 2 | NG | 23 |
| WORLD OF ILLUSION | MD | 25 |
| WORLD WRESTLING | NES | 8 |
| WWF | NES | 13 |
| WWF SUPERSTARS | GB | 6 |
| YOSHI'S COOKIE | NES | 27 |
| ZAXXON 3-D | MS | 12 |




Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama a los Teléfonos (91) 654 84 19 / 654 72 18 de 9 a 14 y de 16 a 18,30 h. o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.

# TRIBUNA ABIERTA

**El tema de la publicidad de las compañías de videojuegos ha despertado más polémica de la que esperábamos. Sin duda -a pesar de lo que deben pensar algunos-, a nuestros inteligentes lectores no se les pasa ni una, y el hecho de que ciertas páginas aparezcan publicadas una y otra vez no significa que estén causando el efecto que se espera de ellas.**
**Afortunadamente, en Tribuna Abierta podéis expresar libremente lo que pensáis sobre este o cualquier otro asunto...**

TRIBUNA ABIERTA
PONCE´S POWER 16 años
GETAFE(MADRID)
7 de Septiembre

¿Qué opináis sobre la publicidad que hacen las compañías de sus productos?
En mi opinión es excelente.Tanto sega como Nintendo han hecho anuncios muy buenos,haciéndonos ver que fabrican lo mejor.Por ejemplo,los primeros de Super Nintendo,que mostraban sus características y lo alucinante que era(y sigue siendo). Eran fantásticos.
El de el Street Fighter II Turbo no se queda atrás.Es un anuncio bestial.
Los de Game Boy ta mpoco están mal pero los veo algo kutres.
La mayoría de los anuncios de sega tienen su toque de humor, algo que le gusta mucho al público.El anuncio del Mega CD ese muy gracioso,pero además está bien hecho.Los demás también son muy graciosos pero no están tan bien hechos(como el de el cameleón y la Game Gear).
Lo que me fastidia es que sólo los pongan 4 días cuando sale,y en navidad.Me fastidia,porque son cosas que se venden constantemente.
P.D.:Publicadme esto please.

## Ponce´s Power. 16 años. (Getafe, Madrid)

"En mi opinión, es excelente. Tanto Sega como Nintendo han hecho anuncios muy buenos, haciéndonos ver que fabrican lo mejor...
...El de el Street Fighter II Turbo tampoco está mal. Es un anuncio bestial. Los de Game Boy tampoco están mal, pero los veo un poco kutres".

¡HOLA amigos!,soy un lector de HOBBY CONSOLAS desde hace bastante tiempo y me encanta leer la revista todos los meses,he decidido escribir a esta sección por que me parece interesante el tema.
Ahora voy con el tema en cuestión:

Yo no sabía si elegir una Super Nintendo o una MegaDrive ,al final elegí la segunda porque me convenció los precios de los juegos no un simple anuncio de televisión y no por elegir esta videoconsola voy a ponerme a decir que si Nintendo esto ,que si Mario no corre como Sonic o que si todos los juegos de las tres consolas Nintendo son una... porquería.No soy como esos que hacen las tonterías que he descrito ahí arriba pero tampoco estoy a favor ni en contra de ninguna de esas dos consolas de 16 bits, ¿de quién es la culpa? de las mismas compañías con su publicidad pesada que hacen que entre unos y otros se pongan los defectos de esas consolas.
Empezaré por SEGA y su anuncio de la GAME GEAR y las tonterías que dice como que los demás están verdes de envidia o el sucio truco de sacar en un anuncio la videoconsola GAME GEAR pero con la imagen de un juego de MEGADRIVE en la pequeña pantalla de la portátil,no nos engañen por favor, díganos la verdad.

Y ahora voy con Nintendo,y de lo que me quejo es que a principios del 94 leí otra revista (lo confieso) y me regalaban una hermosa cinta de vídeo y cuando la vi me convenció plenamente todo lo que anunciaba,estaba bien realizado porque ya he dicho que me convenció, todo se fastidió cuando al final anunciaban la consola SuperNintendo y todas las características que tenía comparándolas conlas características de la MEGADRIVE, que si tiene una paleta de colores mayor que la de MEGADRIVE, que si esto de los chips o que si las megas de los juegos son mayores.

Por esto no vayamos acusando a la compañía enemiga si la nuestra hace las mismas cosas.

## Mauro García Abril. 14 años. (Onil, Alicante)

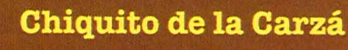
"Yo no sabía si elegir una Super Nintendo o una Megadrive, al final elegí la segunda porque me convenció los precios de los juegos, no un simple anuncio de televisión"

Hola a todos,soy el Chiquito de la Carzá...¿os dais cuen? (siiil)
Yo queria empezar contando,yo queria empezar contando que...
que lo que yo opino de la publicidad de los fistros de consolas es argo que bueno...!que ez muy bueno! Er fistro del anuncio de ese peazo de consola que ez el Mega-CD...!os dais cuen! (siiiiil) me parece que ze an pasaó un poco con las americanadas...por que el doctorr Griahndo me ha dicho que ze han pazao un poco con las americanadas...¿os dais cuen? (Siiiiiiil)
Por que el gordo ese es insoportable,siempre diciendo eso de...
!Apiticon de morning! !enamo!
Me guzta maz la Super Nintendo con zuz anuncios de la Beztia con la Cabeza (Lago Negro,Lago Blanco) y como aún no he vizto los anuncios y espots de la Jaguar (!Uy que fistro de fiera!) y de la Ultra 64 no puedo (!es que no puedo opiná!) de los anuncios en laz reviztaz...y los de la GameBoy zon anuncios para fistros de chavales...¿os dais cuen? (siiiiiiiiil)
!!!Camarero!!! !Apiticon demor!
Y espero que os haya gustao mi fistro de carta y mi fiztro de oreja...!Ah! Ha colaborao mi fiztro de animar tropicar y el Lucas y el dortor Grihando y yo mismo...¿os dais cuen?

(SIIIIIIIIIIIIIIIIIIIL)

PD:Teneis que tener un poco de más imaginación.!Estais anunciando consolas! ¿od dais cuen? De parte del dortor Griahndo...que adios.





## Chiquito de la Carzá

Hola a todos. Soy el Chiquito de la Carzá...¿os dais cuen? Yo quería empezar contando, yo quería empezar contando... que lo que yo opino de la publicidad de los fistros de consolas es argo que bueno...¡que ez muy bueno!
Er fistro del anuncio de ese pedazo de consola que es el Mega CD...¡os dais cuen! me parece que ze han pasao un poco con las americanadas... porque el doctorr Griahndo me ha dicho que ze han pasao un poco con las americanadas... ¿os dais cuen? Porque el gordo ese es insoportable, siempre diciendo eso de...¡Apiticon de morning! ¡enano!
...y los anuncios de la Game Boy son anuncios para fistros de chavales... ¿os dais cuen? ¡¡¡Camarero!!! ¡Apiticón demor!

Hola, mi nombre es MLM "el magnífico" y tengo 14 años. La publicidad de las compañías es un tema del que tengo que decir varias cosas. Por un lado veo normal que las empresas intenten desacreditar a la competencia, pero el anuncio del Aladdin de Game Gear me parece descarado, algunas de las pantallas son de Mega Drive, y lo veo sucio aún siendo poseedor de la 16 bits de Sega.
Ahora paso a la publicidad que VOSOTROS le dais. No creo que os paguen las compañías, pero muchas de vuestras opiniones las hacéis imparcialmente por compromiso hacia las multinacionales. Por ejemplo el Sonic 3: como es la mascota de Sega os visteis obligados a darle el primer puesto, ¿por qué, si merecía mucho menos? sois un medio de publicidad rentable para las compañías, todo por ser unos "blandengues". Sed duros, no digáis que el Virtua Racing es barato por "tan sólo 13.000 Ptas.", decid "Sega debería rebajar un poco el precio de este fenomenal cartucho". ¿No está así mucho mejor?, vuestra respuesta será no, pero yo, como lector de vuestra revista creo que sí.
Ésta ha sido mi crítica, espero que contéis con esta ¿dura? opinión en la sección. No creo que os guste el haberos metido en este tema del que parecéis inocentes, pero creo que no es así.
Un saludo de vuestro AMIGO MLM.

## M.L.M. 14 años. (San Fernando, Cádiz)

"Por un lado veo normal que las empresas intenten desacreditar a la competencia, pero el anuncio de Aladdin de Game Gear me parece descarado. Algunas de las pantallas son de Mega Drive y lo veo sucio aún siendo poseedor de la 16 bits de Sega"

Antes de nada quiero decir que intentaré ser lo más parcial y objetivo que pueda, aunque lo veo difícil, no hay más que ver las cartas que os mandan a la sección. El mes anterior fue un pitorreo, la gente sin apenas saber de que va la cosa, apostaban por la consola de la misma compañía que la que tenían ahora, deprimente.

Vayamos al tema que toca este mes. Observando claramente los anuncios de, pongamos Nintendo, se puede observar que están todos dirigidos a un público infantil, o subnormal según se mire, como por ejemplo un chaval totalmente manchado a posta de barro con la boca abierta enseñando sus dientes primerizos O uno en el que aparecen dos caras de dos chavales, uno con cara de mosqueao con el rótulo No le, y otro con cara de subnormal con el rótulo Si le anunciando un juego de Kirby. Además si te fijas un poco puedes observar que la mayoría de juegos de SuperNintendo tienen el prefijo "Super" delante del titulo (pueril).

Hablemos ahora de Sega. Definitívamente Sega realiza un tipo de anuncios más agresivo, acorde con todo el aspecto de sus productos, con un estilo ni mucho menos infantil como Nintendo, sino de forma más general. La gente se queja de que Sega se pasa insultando a Nintendo, pero eso es que les duele la verdad, porque sus afirmaciones son ciertas, y mientras no mienta... ¿qué daño le hace a la gente saber la verdad?. Si es verdad que Sega se excede al poner imágenes de juegos de Megadrive en los anuncios de GameGear, eso es algo que deberían eliminar, es vergonzoso.

Sobre otras compañías poco se puede hablar, porque el mercado lo acapara Sega y Nintendo, así que lo que hay que decir es que deberían hacer más publicidad de sus productos si no quieren desaparecer antes de empezar.

Y bueno, esto fue todo amigos, nos vemos el próximo mes con otra pregunta, que espero sea de mi interés.

NOTA: SALUDOS A PABLO CARVALLAL Y A MIS AMIGOS DE LA HERRADURA: LM.JM.A.E.R.I.V.Ro.L.F.K.S.J.An

The Lord of Wisdom
Jorge (Málaga)

¿Qué opino sobre la publicidad de las compañías?
Aunque siempre he tratado de ser imparcial con una marca o con otra, esta vez no he podido resistir hacer una excepción y es la siguiente:
Estoy harto de que en los anuncios de la Game Gear truquen la pantalla poniendo una escena del juego de Asterix y Aladdin de Megadrive, (Si no creéis lo que digo remitiros a la HOBBY CONSOLAS nº 31, pag 67,). Una cosa es que digan que la Game Gear es maravillosa que no digo que no, pero otra cosa es hacer publicidad engañosa o intentar ridiculizar a su oponente más cercano, en este caso la Game Boy, porque lo único que consigue Sega es que dejemos de confiar en ella decepcionando a más de uno, porque, una cosa es publicidad agresiva y otra es engañar a los jugones trucando sus anuncios.

## The Lord of Wisdom (Jorge) (Málaga)

"Observando claramente los anuncios de, pongamos, Nintendo, se puede observar que están todos dirigidos a un público infantil, o subnormal, según se mire, como por ejemplo un chaval totalmente manchado a posta de barro con la boca abierta enseñando sus dientes primerizos. O uno en el que aparecen dos caras de dos chavales, uno con cara de mosqueao con el rótulo No le, y otro con cara de subnormal con el rótulo Si le...

...Definitivamente Sega realiza un tipo de anuncios más agresivo, acorde con todo el aspecto de sus productos, con un estilo ni mucho menos infantil como Nintendo..."

## Tomás Mata (Móstoles, Madrid)

"Estoy harto de que en los anuncios de la Game Gear truquen la pantalla poniendo una escena del juego de Asterix y Aladdin de Mega Drive...

...lo único que consigue Sega es que dejemos de confiar en ella"

## Natalio Martínez. 13 años. (Orense)

"La publicidad es una mierda porque la hace Sega y Nintendo, pero si la hiciese Angeles Martín la cosa cambiaría porque Angeles Martín tiene gancho para obligarte a comprar con su simpatía".

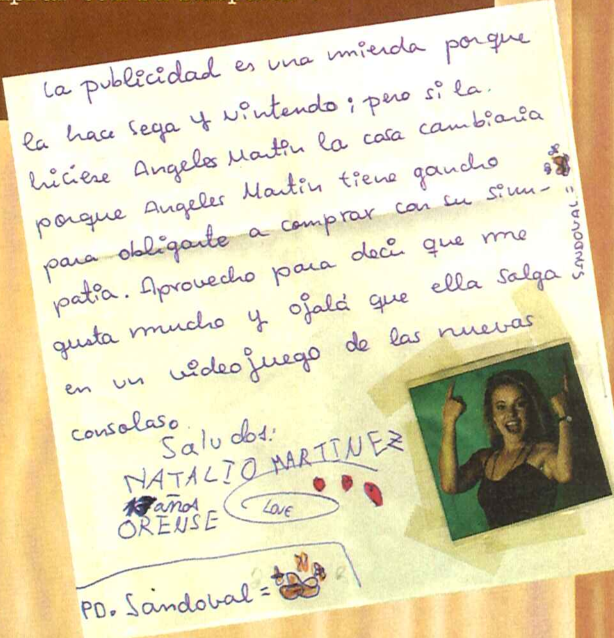
## Usagi Tsukino (Barcelona)

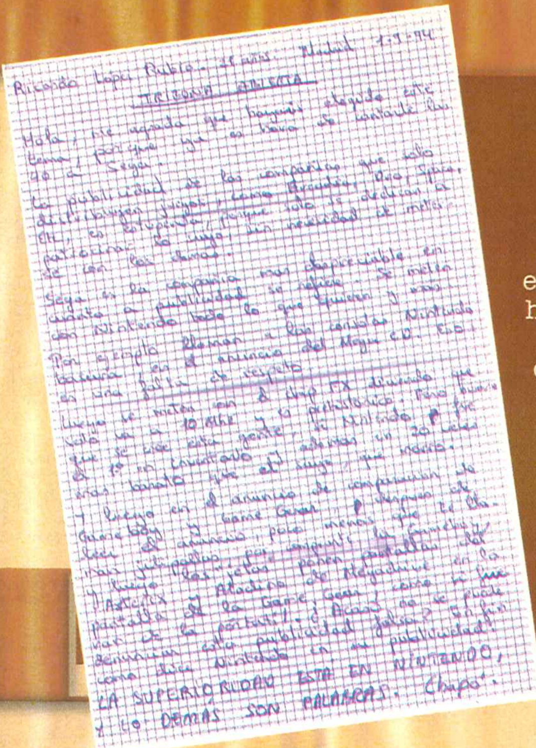
"Escribo para poner verde a Sega, y con razón. No tengo ni idea de cómo unos supuestos profesionales se atreven a decir semejantes burradas sin que se les caiga la cara de vergüenza....

...Los anuncios carecen del más mínimo respeto y consideración hacia otros jugones. Encima, en muchos anuncios dicen mentiras...

...Los anuncios de Nintendo no son gran cosa, pero al menos no se meten con nadie"

HOLA AMIGOS DE HOBBY CONSOLAS. SOY USAGI TSUKINO, TAM-
BIÉN CONOCIDA POR GUERRERO LUNA. ESCRIBO PARA PONER VERDE
A SEGA, Y CON RAZÓN. NO TENGO NI IDEA DE COMO UNOS SUPUESTOS
PROFESIONALES SE ATREVEN A DECIR SEMEJANTES BURRADAS SIN
QUE SE LES CAIGA LA CARA DE VERGÜENZA. ¿ES QUE LOS ANUN-
CIOS DE SEGA SUPERAN EN CRETINEZ AL SICIP PODER E INCLUSO A
LA MISMÍSIMA ALMOHADA DE DOÑA APELADA. SI ANTES LOS PRO-
DUCTOS DE SEGA CARECÍAN DE CALIDAD, AHORA HASTA LOS ANUN-
CIOS CARECEN DEL MAS MÍNIMO RESPETO Y CONSIDERACIÓN HACIA
OTROS JUGONES. SE METEN CONTINUAMENTE CON LA GAME BOY SIN
DARSE CUENTA QUE NINTENDO PODRÍA HACER LO MISMO CON LA MEGA
DRIVE. ENCIMA, MUCHAS VECES EN LOS ANUNCIOS DICEN MENTIRAS.
¿ ¿QUE ME DECIS DEL ANUNCIO ESE DEL CAMALEÓN HISTÉRICO PIN-
TADO? NI UN CABALLO BORRACHO HUBIERA HECHO SEMEJANTE TON-
TERIA. LOS ANUNCIOS DE NINTENDO NO SON GRAN COSA, PERO
ALMENOS NO SE METEN CON NADIE.
BESOS HOBBY CONSOLAS


La publicidad es una mierda porque
la hace Sega y Nintendo; pero si la
hiciese Angeles Martin la cosa cambiaría
porque Angeles Martin tiene gancho
para obligarte a comprar con su sim-
patía. Aprovecho para decir que me
gusta mucho y ojalá que ella salga
en un videojuego de las nuevas
consolas.
Saludos:
NATALIO MARTINEZ
13 años
ORENSE
Love
SANDOVAL
PD. Sandoval =


Ricardo López Rubio. 21 años. Madrid 1-9-94
TRIBUNA ABIERTA
Hola, me agrada que hayais elegido este tema, porque ya es hora de cantarle las 40 a Sega.
...
LA SUPERIORIDAD ESTA EN NINTENDO, Y LO DEMAS SON PALABRAS. Chapo.

## Ricardo López Rubio. 21 años (Madrid)

"Hola, me agrada que hayáis elegido este tema porque ya es hora de cantarle las 40 a Sega.

La publicidad de compañías que sólo distribuyen juegos, como Arcadia, Dro, Spaco... es estupenda porque sólo se dedicana patrocinar lo suyo, sin necesidad de meterse con los demás.

Sega es la compañía más despreciable en cuanto a publicidad se refiere"

## Daniel Berzal. 13 años (Madrid)

"Aunque a veces se usan ciertas indirectas, todo está bien. Además, si no existiera rivalidad entre las compañías no existirían esas maravillas de consolas"

TEMA: ¿QUÉ OPINAIS SOBRE LA PUBLICIDAD QUE HACEN LAS COMPAÑIAS DE SUS PRODUCTOS?
HOLA, MI NOMBRE ES DANIEL Y TENGO 13 AÑOS. YO OPINO QUE ESTAN BIEN LAS CAMPAÑAS DE PUBLICIDAD QUE SE UTILIZAN PARA PROMOCIONAR UN PRODUCTO, AUNQUE EXISTE UNA ESPECIE DE GUERRA COMERCIAL ENTRE LAS GRANDES COMPAÑIAS COMO SEGA Y NINTENDO. AUNQUE A VECES SE USAN CIERTAS INDIRECTAS, TODO ESTA BIEN, ADEMAS, SI NO EXISTIERA RIVALIDAD ENTRE LAS COMPAÑIAS NO EXISTIRIAN ESAS MARAVILLAS DE CONSOLAS COMO NINTENDO ULTRA 64, MEGADRIVE 32X, ETC.
UN CORDIAL SALUDO:
FDO. DANIEL BERZAL
P.D.:
OS FELICITO POR LA REVISTA Y GRACIAS POR ESCUCHARME.

Que que opinamos, sinceramente pensamos que teneis una cara más dura que el culo de Induráin. En primer lugar, como se os ocurre preguntar al público lector esta pregunta cuando vuestra revista está cargada de publicidad. Veamóslo:

- Hobby nº 31=====> 30 páginas publicitarias
- Hobby nº 34=====> 36 páginas publicitarias
- Hobby nº 36=====> 42 páginas publicitarias
..........................................
(Y en un futuro no muy lejano)
- Hobby nº 45=====> ¿100 páginas publicitarias?

Y es que no exageramos, pero por el paso que váis, por ahí rondarán. Y mejor no hablar de los numeros navideños, que ahí si que os quedáis agustos.

Somos un club de videojuegos barcelonés y culé, y nos sentimos marginados en cuanto a "análisis" de juegos de fútbol se refiere. Lo único que hacéis es hacer propaganda de un equipo, si se puede llamar así, que se limita a ganar copas en blanco y negro y que creo que visten de blanco...

En fin, no nos desviemos del tema. Como club de videojuegos, nos hemos sentido una vez heridos a causa del aumento de páginas de videojuegos (según vosotros) que no son más que meras páginas de publicidad a cambio de cinco valiosos duros. A causa de esto, nos surge un eterno dilema: ¿Pagamos para publicidad?

Además, con lo que ganáis de publicidad ya podríais regalar a los lectores videos más a menudo y algunos detallitos como los famosas pilas que regalasteis hace un tiempo.

En conclusión, sois comparables con Tele Cinco, mientras unos meten anuncios cada cinco minutos, los otros los meten cada cinco páginas.

## Ford Farlaine and Pepito Piscinas (Hospitalet de Llobregat, Barcelona)

"...las campañas publicitarias que han utilizado las empresas hasta ahora han sido bastante buenas. Un ejemplo puede ser el de Sega que patrocinó el Campeonato del Mundo de F-1 con el equipo de Williams Renault o la campaña de lanzamiento de la Super Nintendo.

...Por otra parte nos parece más impactante la forma de Sega de promocionar sus productos (canal pirata, etc...) es increíble".

Amigos de Hobby Consolas, nosotros creemos que la publicidad es una de las bazas más importantes que pueden utilizar las compañías para lanzar sus productos, pero no solo las compañías de consolas sino todas en general. Además de la calidad del producto, una buena campaña publicitaria puede hacer que un producto tenga exito o no. En cuanto a las campañas publicitarias que han utilizado las empresas hasta ahora, han sido bastante buenas. Un ejemplo puede ser el de Sega que patrocinó el campeonato del mundo de F1 con el equipo Williams Renault o la campaña de lanzamiento de la Super Nintendo. Uno de los puntos negros en este tema es, que en la publicidad todo vale y algunas compañías para promocionar sus productos desprestigian a otros y nos referimos a la guerra que siempre mantienen en la mayoría de sus anuncios "Sega y Nintendo". Por otra parte nos parece más impactante la forma de Sega de promocionar sus productos (canal pirata, etc...) es increibleble. La publicidad es una de las armas más importantes que tienen las empresas y depende de como la usen venderán o no, ya veremos que campañas tienen pensadas para lanzar las nuevas "machines" como "Saturn", "MD32X" y "Ultra 64". En definitiva, la publicidad siempre será así y las compañías la utilizaran además de para lanzar sus productos para hacer la competencia a sus rivales y si pueden desprestigiarlos. Muchas gracias por escucharnos y por tener en cuenta nuestra opinion un fuerte saludo de:

## Club SegaNintendo de Puchi Roca (El Masnou, Barcelona)

"Que qué opinamos, sinceramente, que tenéis una cara más dura que el culo de Induráin. En primer lugar, ¿cómo se os ocurre preguntar al público lector esta pregunta cuando vuestra revista está cargada de publicidad?

...nos hemos sentido heridos a causa del aumento de páginas de videojuegos (según vosotros), que no son más que meras páginas de publicidad.

...Sois comparables a Tele Cinco, mientras unos meten anuncios cada cinco minutos, los otros los meten cada cinco páginas".

## Marco Antonio Zambrano Fuente del Maestre (Badajoz)

"...los anuncios que menos me gustan son los de Nintendo. ¿Por qué?

-Su poca originalidad
-Su poco sentido del humor
-Mucho texto y pocos dibujos o fotografías del producto que se presenta.

...Pero en cambio Sega el ambiente que le da a los anuncios es más original. Sin poner un rollo macabeo de texto la gente se entera perfectamente, con esos dibujos, fotografías, etc. tan simpáticos que Sega les da.

En realidad de este tema no hay mucho que de que opinar, puesto que cada compañía hace su anuncio como le conviene.
Pero sobre todo los anuncios que menos me gustan son los de la compañía NINTENDO.
¿Por qué? :
-Su poca originalidad
-Su poco sentido del humor
-Mucho texto y pocos dibujos o fotografías....del producto que se presenta
-Que pongan dos páginas del mismo juego en esta revista u otra....
Y si alguno no me cree que mire la página 17 de la Hobby Consolas Nº 36, ¿verdad que es largo?, me apuesto a que nadie lo lee.
Pero en cambio Sega el ambiente que le da a los anuncios es mas original, "sin poner un rollo macabeo de texto" la gente se entera perfectamente.con esos dibujos, fotografías, etc, tan simpáticos que SEGA les dá.
¡ENHORABUENA POR ESTA REVISTA!
¡ ENHORABUENA POR ESTA SECCION!

**Volvemos a ponernos en la picota. La pregunta para el mes próximo es: ¿Qué es lo que más y lo que menos os gusta de Hobby Consolas?**

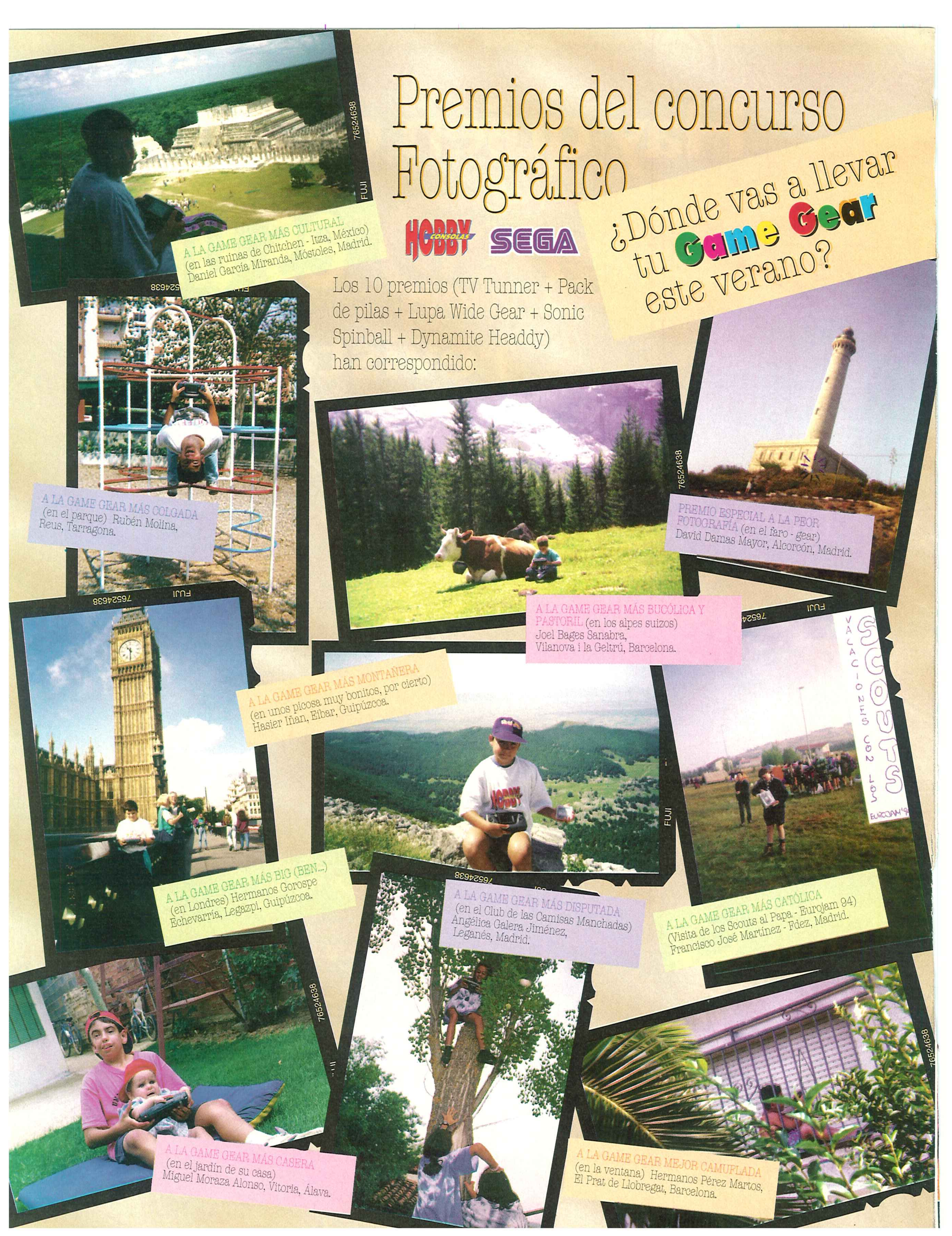
**Hobby Press S.A.**
**Hobby Consolas**
c/De los Ciruelos nº 4
San Sebastian de los Reyes
28700 (Madrid)
Indicando en el sobre
**TRIBUNA ABIERTA**

# Premios del concurso Fotográfico

¿Dónde vas a llevar tu Game Gear este verano?

HOBBY CONSOLAS SEGA

Los 10 premios (TV Tunner + Pack de pilas + Lupa Wide Gear + Sonic Spinball + Dynamite Headdy) han correspondido:




A LA GAME GEAR MÁS CULTURAL (en las ruinas de Chitchen - Itza, México) Daniel García Miranda, Móstoles, Madrid.

A LA GAME GEAR MÁS COLGADA (en el parque) Rubén Molina, Reus, Tarragona.

PREMIO ESPECIAL A LA PEOR FOTOGRAFÍA (en el faro - gear) David Damas Mayor, Alcorcón, Madrid.

A LA GAME GEAR MÁS BUCÓLICA Y PASTORIL (en los alpes suizos) Joel Bages Sanabra, Vilanova i la Geltrú, Barcelona.

A LA GAME GEAR MÁS MONTAÑERA (en unos picosa muy bonitos, por cierto) Hasier Iñan, Eibar, Guipúzcoa.

A LA GAME GEAR MÁS BIG (BEN...) (en Londres) Hermanos Gorospe Echevarría, Legazpi, Guipúzcoa.

A LA GAME GEAR MÁS DISPUTADA (en el Club de las Camisas Manchadas) Angélica Galera Jiménez, Leganés, Madrid.

A LA GAME GEAR MÁS CATÓLICA (Visita de los Scouts al Papa - Eurojam 94) Francisco José Martínez - Fdez, Madrid.

A LA GAME GEAR MÁS CASERA (en el jardín de su casa) Miguel Moraza Alonso, Vitoria, Álava.

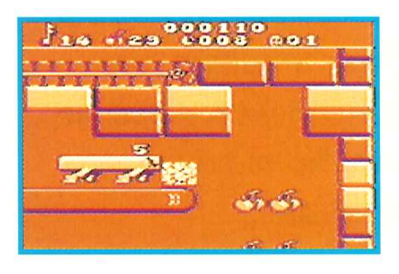
A LA GAME GEAR MEJOR CAMUFLADA (en la ventana) Hermanos Pérez Martos, El Prat de Llobregat, Barcelona.

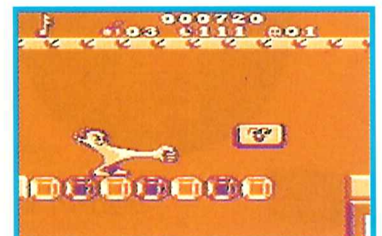
# SUPER

## JELLY BOY

### Os dejará hechizados

- Consola: Game Boy
- Compañía: Nintendo
- Lanzamiento: Noviembre





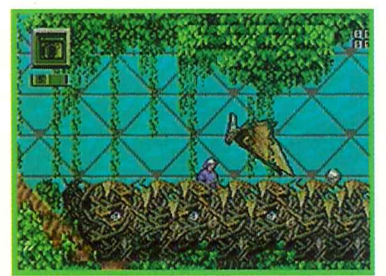
Uno de los personajes más polifacéticos y cambiantes de las plataformas Nintendo continuará divirtiendo **a los usuarios de Game Boy** con sus peripecias. A lo largo de **ocho mundos** donde se encuentran dispersas las piezas de un puzzle, **Jellyboy** no perderá ninguna de las características que le han hecho famoso en Super Nintendo. **Fases muy coloristas, con originales enemigos, sorprendentes fases de bonus y difíciles plataformas** que sortear, será la oferta de «Jellyboy» para el próximo mes de noviembre.

## JURASSIC PARK R. EDITION

### Os dejará hechizados

- Consola: Mega Drive
- Compañía: Sega
- Lanzamiento: Noviembre





La primera secuela del jurásico cartucho del mismo nombre que la película dirigida por Steven Spielberg, **llegará a los circuitos de la 16 bit de Sega** sin que aún haya pasado un año del anterior lanzamiento. Su título completo será **«Jurassic Park Rampage Edition»** y tendrá una mecánica de juego basada en **plataformas llenas de los ya habituales bichitos de la era antediluviana**. Sin duda, la isla de Nubla promete dar mucho juego en todos los formatos de Sega.

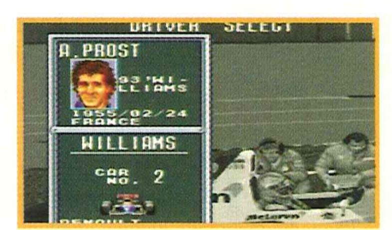
## F-1 POLE

### Velocidad en la

- Consola: Super Nintendo
- Compañía: Human
- Lanzamiento: Noviembre

Tres son los modos de juego que presentará esta **nueva versión de «F1 Pole Position»: "Test Run"**, donde tendrás la oportunidad de probar **los 16 circuitos en que se desarrolla el Campeonato del Mundo**, en un recorrido fijo de diez vueltas; **"Battle", con posibilidad para dos**




## TINY TOO

### Los peques y el deporte

- Consola: Mega Drive
- Compañía: Konami
- Lanzamiento: Noviembre

**Buster Bunny, Hamtok, Dizzy Devil, Calamity Coyote, Helmira** y los demás amiguitos también van a hacer deporte.





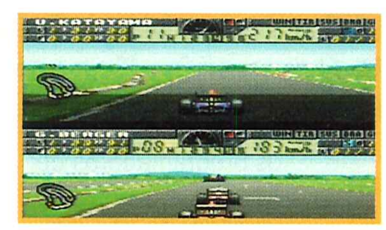
Eso sí, en unas modalidades deportivas tan alocadas como los propios jugadores.

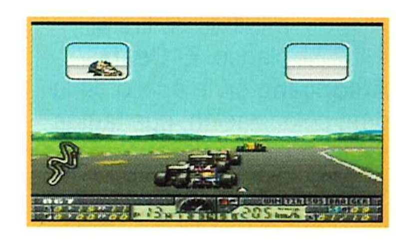
**El fútbol y el baloncesto** serán los deportes que podrás elegir en **«Tiny Toons Sports»**. Los equipos tendrán cuatro componentes en lo que al balompié se refiere, tres jugadores de campo y un portero. Habrá **cinco canchas de juego,** alguna tan divertida como la del Oeste. Todas ellas **incluirán sorpresas en forma de barriles, yunques, etc**. Por su parte, los equipos de baloncesto estarán compuestos por tres pequeños Toons, cada uno de ellos **con un turbo que le hará correr más deprisa y le permitirá utilizar alguna artimaña**.

# POSITION 2

## parrilla de salida







**jugadores simultáneos** y donde, además de elegir circuito, número de vueltas, condiciones atmosféricas y hándicap, podrás seleccionar tus contrincantes; y **"World Grand Prix" (Campeonato del Mundo),** con opción de dos jugadores simultáneos. Pero lo más novedoso respecto a la primera versión será **la posibilidad de crear nuestros propios equipos participantes,** en esta gran fiesta de la velocidad y la tecnología punta.

# N SPORTS







También habrá **un modo Historia** en el que se contará cómo el pequeño Buster Bunny invitó a tres amigos a formar un equipo de baloncesto para jugar en la liga del colegio. Por supuesto, este cartucho de los retoños de la Warner estará **presidido por el humor "marca Acme".**





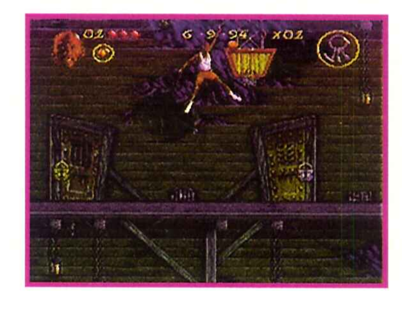





# MICHAEL JORDAN IN THE WINDY CITY

## ¡Pero si es Jordan!

- Consola: Super Nintendo
- Compañía: Nintendo
- Lanzamiento: Noviembre





Los superfans de **Michael Jordan** estarán contentos de poder disfrutar con un personaje de plataformas inspirado en la estrella retirada de los Toros de Chicago. En su primera aventura, deberá **rescatar a veinte jugadores de la NBA** que han sido secuestrados. Para ello dispondrá de su arma natural, **un balón de basket, y de mucha habilidad.**

# S. BOMBERMAN 2

## Un cartucho bomba

- Consola: Super Nintendo
- Compañía: Hudson Soft
- Lanzamiento: Noviembre





Uno de los juegos más adictivos y divertidos de todos los tiempos, pronto contará **con una segunda parte que mantendrá el alto nivel** alcanzado por su predecesor, entre otras cosas porque prácticamente mantendrá la misma mecánica de juego **(eliminar enemigos a base de bombazos)**. El máximo atractivo de esta nueva entrega será el **modo de dos a cuatro jugadores simultáneos,** en el que disputaréis batallas campales.

# SUPER

## KICK OFF 3

# Europa en juego

- Consola: Super Nintendo
- Compañía: Anco Games
- Lanzamiento: Noviembre







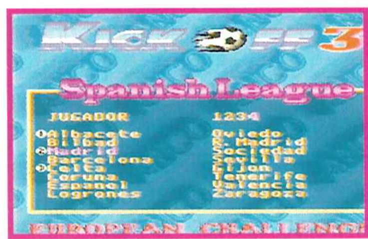




Las mejores competiciones del mundo tienen como escenario las canchas del Viejo Continente. Sus protagonistas son los **equipos y jugadores de Italia, Alemania, Inglaterra, Francia y, por supuesto, España.** La posibilidad de disputar los **torneos de liga y copa de estas cinco potencias futbolísticas** será uno de los alicientes de **«Kick Off 3 European Challenge».** Además, podréis participar en una **liga europea** con los principales equipos de nuestro continente, no sólo de las cinco naciones mencionadas, sino de otras nacionalidades, como holandeses, portugueses, belgas e incluso rumanos y rusos. Eso sí, los jugadores de tus equipos europeos favoritos aparecerán con cierto retoque en sus nombres. Un viejo truco de las compañías programadoras para no pagar derechos por utilizarlos.

En todas las modalidades podrán intervenir **dos jugadores simultáneos, y cuatro no simultáneos para ligas y copas.** El completo número de opciones de «Kick Off 3 European Challenge» dejará satisfecho a los jugones más exigentes, con posibilidades tan curiosas como elegir entre cuatro tipos de árbitro y otras mucho más influyentes como el tipo de campo, nivel técnico, control de balón o velocidad del juego.

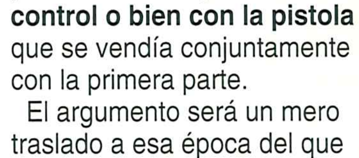





## LETHAL ENFORCERS

# Consolaguetti western

- Consola: Mega Drive
- Compañía: Konami
- Lanzamiento: Noviembre



Los programadores de Konami van a trasladar de sitio sus pruebas de tiro al blanco. El **Oeste Americano** en la época de la gran colonización, que tantas veces ha sido reflejado en el cine, será el escenario elegido **para que demostréis vuestra puntería con el pad de control o bien con la pistola** que se vendía conjuntamente con la primera parte.

El argumento será un mero traslado a esa época del que ya apareciera en la anterior entrega, pues también **empezará con el robo de un banco y la posterior huida** de







## NBA L

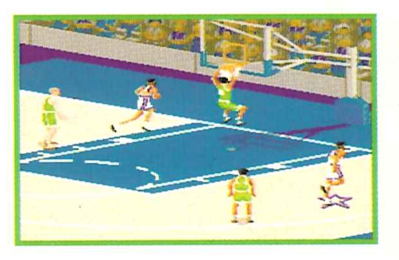
# Canastas de lujo

- Consola: Super Nintendo
- Compañía: EA Sports
- Lanzamiento: Noviembre

La mejor compañía programadora de simuladores deportivos, **Electronic Arts,** volverá a mostraros cómo se hace un juego de baloncesto con **«NBA Live 95». Temporada regular** con todos los enfrentamientos, que podrás jugar de hecho o dejar que el marcador del partido aparezca sin necesidad de jugarlo; **play-offs** con un número de encuentros a elegir y la posibilidad de guardarlos en memoria; y **partido de exhibición** son los modos de juego que os ofrecerá este programa.

Como en todos los productos de Electronic Arts, **las opciones adicionales serán**





## S II GUN FIGHTERS




los ladrones. La **calidad gráfica se mantendrá a un nivel muy alto,** con perfectas digitalizaciones de escenarios y enemigos. La mecánica de juego también será la misma, es decir, **disparar a todo lo que se mueva,** teniendo cuidado de no dar a los rehenes que de vez en cuando se interpondrán en tu camino.

Si alguna vez habéis soñado, como el genial Pepe Isbert en "Bienvenido mister Marshall", en ser **el sheriff más rápido a este lado de Río Grande,** con **«Lethal Enforces II»** podréis hacerlo realidad.

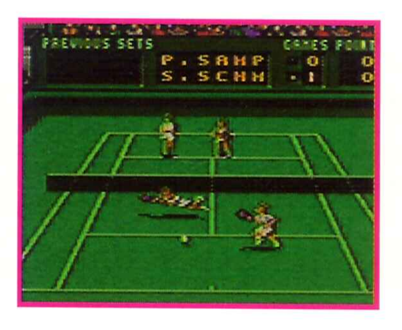



## PETE SAMPRAS TENNIS

# El nº 1 de los circuitos

- **Consola: Game Gear**
- **Compañía: Codemaster**
- **Lanzamiento: Noviembre**

El número uno del tenis mundial seguirá su triunfal temporada por los circuitos consoleros. En tierra batida, hierba o superficie dura, **«Pete Sampras Tennis» para la portátil de Sega** mostrará su facilidad de manejo y su capacidad de diversión. **Modo Torneo, partido aislado o "World Tour"** con posibilidad de dobles y la opción de **dos jugadores simultáneos en la misma Game Gear,** completarán un programa que mostrará el mejor tenis.



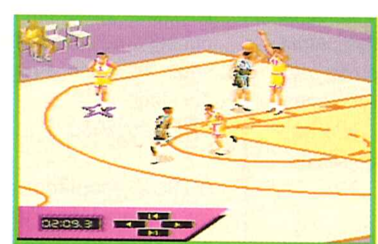
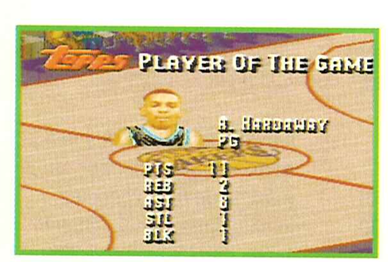


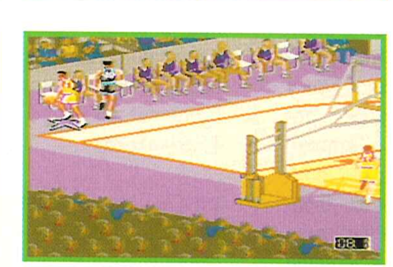


## IVE 95

**abrumadoras,** tanto por número como por los diversos aspectos que cubre. Desde modificar la velocidad de juego, activar los tres segundos en zona o las intercepciones por encima de la vertical del aro, hasta **la genial posibilidad de ralentizar los mates que se produzcan,** con rotura de tablero incluida.

No os perdáis tampoco **la presentación de los jugadores al principio del partido,** con las mejores digitalizaciones que se hayan visto en un cartucho de basket.

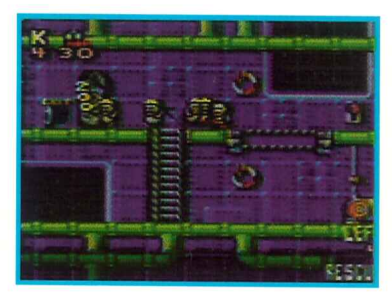




## S.S.LUCIFER

# Cita sobre el asfalto

- **Consola: Mega Drive y Game Gear**
- **Compañía: Codemaster**
- **Lanzamiento: Sin determinar**




Originalidad ante todo es lo que podréis encontrar en **«SS Lucifer» para la 16 bit y la portátil de Sega.** Mediante la **activación de interruptores y la colocación estratégica de bombas,** deberéis facilitar el camino a un grupo de turistas que se encuentran aislados en el interior de distintos medios de transporte. Claro que no todo será un camino de rosas, ya que **trampas y peligros varios** formarán parte de los transatlánticos y aviones. Un apasionante programa que tendrá el acierto de lanzar la inglesa **Codemaster.**

# La Gran Ocasión

## INTERCAMBIOS

**CAMBIO** consola Super Nintendo en buen estado con 7 buenos juegos, por Mega Drive con 5 ó 6 juegos. Port favor, sólo Barcelona y provincia. Preguntar por Jordi.
TF:93-8310136.

**CAMBIO** «Art of Fighting» de Neo Geo por «Blue's Journey» o «Super Sidekicks». Si puede ser, por «Super Sidekicks». Preguntar por Alex.
TF:93-3977435.

**CAMBIO** el juego «Super Mario World» de Super Nintendo por el «Bart's Nightmare». El que esté interesado que llame de 2:00 a 10:00 horas y pregunte por José.
TF:971-453180.

**CAMBIO** los siguientes juegos para Super Nintendo: «Spiderman X-Men», «Another World» y «Addams Family», por «F-Zero» u otros de Super Nintendo o Mega Drive. Preguntar por Tomás.
TF:988-461257.

**CAMBIO** Master System II nueva con 1 juego por Game Gear. Si puede ser, sólo de Lleida. Interesados, preguntar por Aitor.
TF:973-223502.

**CAMBIAMOS** los juegos: «Sonic CD» y «Sewer Shark» de Mega CD por otros. Si tienes algún juego de rol para 16 bits, llámanos. Preguntar por Gorka o Haritz.
TF:943-116603.

**CAMBIO** los juegos: «Land of Illusion» y «Sonic Chaos» en perfecto estado, por «Micromachines» y algún otro que esté bien. Preguntar por Ernest.
TF:977-341710.

**CAMBIO** consola Nintendo con dos mandos, pistola y 6 juegos, por Super Nintendo con 1 mando y 2 juegos. Me da igual cuáles sean. O por Game Boy con 13 juegos, cascos, conector y pilas. Preguntar por Eduardo.
TF:91-7750217.

**CAMBIO** Nintendo con 10 juegos, 2 mandos y Footpedal, por Super Nintendo con 2 mandos y «Bubsy». En buen estado. Preguntar por Carlos.
TF:987-306195.

**DESEARIA INTERCAMBIAR** la consola Master System con 3 juegos y un mando, por una Nintendo con 2 juegos y el mando. Preguntar por Edu.
TF:954-659997.

## VENTAS

**VENDO** Master System con 4 mandos, pistola y 17 juegos, tres para la pistola por 20.000 pesetas. Llamar de 15:40 a 16:10. Preguntar por Ricardo.TF:91-7773962 O escribir a: Ricardo Solis, c/Alora, 27-2º Izda. 28038 (Madrid).

**VENDO** Game Gear + 4 juegos + Adaptador a corriente por 15.000 pesetas. En perfecto estado. Preguntar por Ferrán. Llamar de 16:00 a 20:00 horas. Sólo Barcelona y provincia.
TF:93-4548690.

**VENDO** juegos de Game Gear a 1.500 pesetas cada uno. Tengo hasta 18 juegos de los más actuales. También vendo la TV de la Game Gear. Las dos cosas juntas por 10.000 pesetas. Preguntar por Roger.
TF:93-5805453.

**VENDO** Super Nintendo con 2 juegos: «Super Mario World» y «Dragon Ball Z» (sin adaptador) y un mando por 18.000 pesetas. ¡Negociables! Interesados, preguntar por Javi.
TF:93-6644181.

**VENDO** Mega Drive y los juegos: «Taz-Mania», «Shadow of the Beast», «Sonic 2», «Quackshot», «Castle of Illusion» y dos juegos más japoneses. También todas las revistas de Hobby Consolas. Preguntar por Francisco.
TF:93-6917768.

**VENDO** Game Boy con 23 juegos: «Mortal Kombat», «Mystic Quest», «Asterix», etc... y el Handy Boy por sólo 65.000 pesetas. Valor real superior a 100.000 pesetas. Preguntar por Juan.
TF:985-271337.

**VENDO** ordenador Amstrad CPC + coche radio control Nikko por 70.000 pesetas. ¡Negociables! Sólo Granada. Please. Preguntar por Rubén.
TF:958-590548.

**VENDO** consola Master System con 5 juegos: «Sonic», «Batman Returns», «Global Gladiators», «Shadow Dancer» y «Alex Kid» por 12.000 pesetas. Llamar de 19:00 a 21:00 horas. Preguntar por Roberto.
TF:96-5247742.

**¡SUPER OFERTA!** Vendo Game Gear con menos de un año, con 6 interesantes juegos. Todos con su caja, funda e instrucciones. 20.000 pesetas. Sólo Barcelona. Hablar con Nacho.
TF:93-2012341.

**QUISIERA VENDER** consola Nintendo con 2 mandos + «Batman Returns of the Joker», «Tecmo Cup» y «Snow Brothers» por 16.000 pesetas. También vendo por separado: consola Nintendo por 5.000 pesetas, «Batman Returns» por 7.000 pesetas, «Tecmo Cup» por 3.500 pesetas y «Snow Brothers» por 3.000 pesetas. Preguntar por José Julián.
TF:926-806510.

## VARIOS

**VENDO O CAMBIO** «Terminator II» con instrucciones y caja por 6.000 pesetas, o cambio por uno de estos juegos: «Toe Jam & Earl», «Thunder Force IV», «Sonic 3», «Robocop Vs Terminator» o «FIFA International Soccer». Pago diferencia. Llamar de 14:00 a 18:00 horas y preguntar por Juan José.
TF:91-5707228.

**VENDO** los juegos de Nintendo: «Chip & Dale», «Ice Hockey», «Cazafantasmas 2», «Panic Restaurant», «W.Wrestlemania», «Double Dragon 2» y «Gauntlet 2». Vendo a 2.000, 2.500 ó 3.000 pesetas, o todos por 10.000 pesetas. También los cambio todos por 3 juegos de Super Nintendo. Preguntar por Pedro (hijo). Llamar de 10:00 a 11:00 horas de la noche.
TF:924-303424.

**CAMBIO** «Street Fighter II» y «The Legend of Zelda» por Multi-Converter y «Megaman X» de Super Nintendo, o los vendo por 18.000 pesetas. También vendo por separado por 9.000 pesetas cada uno. Preguntar por Darío.
TF:96-3576956.

**BUSCO** adaptador con 4 juegos para Mega Drive y 1 ó 2 pads de 6 botones. Aparte, vendo «Flashback» por 6.000 pesetas. Llamar tardes o fines de semana. Preguntar por Sergio.
TF:91-5188411.

**VENDO** Master System II con dos juegos por 4.000 pesetas. Está en buen estado. O la cambio por Game Boy, si es posible con un juego. Preguntar por Samuel.
TF:96-430529.

**VENDO O CAMBIO** Game Boy + 9 cartuchos. Uno de ellos con 32 juegos. La cambio por 3 ó 4 juegos de Super Nintendo. Preguntar por Roberto.
TF:94-6200719.

**VENDO O CAMBIO** «Jurassic Park» de Mega Drive. Lo vendo por 8.000 pesetas o lo cambio por el «FIFA International Soccer» o por el «NBA Jam». Escribe a: Rafael López Pérez, c/Virgen del Puig, 19-Bloque 4º 1º B. 03009 (Alicante).

**VENDO O CAMBIO** el juego «Top Gun». Precio nuevo 6.500 pesetas ó 3.000 pesetas. O cambio por un juego de Game Boy. Cualquiera, menos «Tetris». Preguntar por Juanjo.
TF:947-273741.

**ME GUSTARIA** comprar Super Nintendo con dos mandos y un juego. Que esté en buenas condiciones. Precio 10.000 pesetas. Interesados, preguntar por Vicente.
TF:96-1202764.

**VENDO** juegos de Game Boy, entre ellos «The Legend of Zelda» y «Tetris». Baratos. O cambio por juegos de Super Nintendo. Regalo revistas y vídeos. Sólo Oviedo. Los que estéis interesados, hablar con Dani.
TF:985-262090 y 985-261804.

## COMPRAS

**COMPRARIA** «FIFA International Soccer» por un máximo de 8.000 pesetas o lo cambiaría por el «Super Mario Kart» pagando 2.000

# La Gran Ocasión

pesetas de diferencia. Sólo Baleares. Preguntar por Fran.
TF:971-418342.

**COMPRO** el juego «Goal II» y el «Big Foot», caja y libreta de instrucciones. Con menos de 1 año de uso, por 6.500 pesetas, o sólo «Goal II» por 4.575 pesetas. Preguntar por Héctor.
TF:96-5696576 y 96-5696513.

**COMPRO** juegos de Turbo Grafx. Precio a convenir. Preguntar por Javier. Podéis llamar cuando queráis. Sólo para los que viven cerca de Bilbao.
TF: 94-6681263.

**COMPRO** el juego «Jurassic Park» de Super Nintendo por 7.000 pesetas, con caja e instrucciones en español. Sólo lunes o viernes. Preguntar por David.
TF:94-4904973.

**COMPRO** el juego «Asterix» de Super Nintendo por 3.500 pesetas. Mandar una carta a la siguiente dirección:
Pedro Antonio Fernández Fernández, c/Bolnuevo (Calle del Mar). 30870 -Mazarrón- (Murcia).

**¡ATENCION!** compro «Desert Strike» de Mega Drive por 4.000 pesetas. Discutibles. Preguntar por Jordi. Que esté en buen estado.
TF:93-2171317.

**COMPRO** Game Boy. A ser posible con algún juego. Llamar de 7:00 a 7:45 horas. Preguntar por Rafael.
TF:954-849416.

**COMPRO** juegos de Game Gear en buen estado. Preferiblemente de coches y de fútbol, pero no necesariamente. Llamar de 2:30 a 3:30 horas y preguntar por Miguel.
TF:986-648059.

**COMPRO** consola Super Nintendo, a ser posible con un juego de lucha. Interesados, preguntar por Jordi.
TF:964-239165.

**COMPRO** el juego de Super Nintendo «Super Soccer», por unas 4.000 pesetas máximo, o el «X-Men» por 4.500 pesetas. Interesados, preguntar por Jose María.
TF:928-251392.

## CLUBS

**QUISIERA CARTEARME** con chicos/as que tengan una NES o una Game Boy. Mandad vuestras cartas a: Luis Antonio Hernández Borja, c/Batanejo, 18-4º. 46340 -Requena- (Valencia).

**¡NOTICION!** Manda 100 pesetas junto con tus datos a la siguiente dirección: Manuel Martínez Pérez, Avenida Andalucía, 3. 04640 -Pulpí- (Almería). Entrarás en el sorteo de una Mega Drive, además recibirás carnet, etc...

**SI TIENES** una Nintendo o una Super Nintendo y tienes entre 9 y 20 años, hazte socio del "Club Nintendo". Escríbeme incluyendo tu nombre y dirección para el carnet.
Jonathan Piqueras Pérez, c/Doctor Nicasio Benlloch, 54-puerta 26.
46015 (Valencia).

**INSCRIBETE** en el puntero club YHWH Hobby Fox, el futuro hace la unión. Usuarios de Super Nintendo, Mega CD y las próximas Mega Drive 2, Turbo Duo y 3DO. Sólo de 14 a 40 años. Preguntar por José Manuel.
TF:968-632177.

**QUIERO FORMAR** un club de gente que tenga la Turbo Grafx o ponerme en contacto con otro club de esta consola. Escribe a: Juan Carlos López, Avenida de Madrid, 53-10º 4º. 04007 (Almería).

**QUIERO FORMAR** un club de correspondencia, donde se digan trucos sobre Super Nintendo y Game Boy. Interesados, llamar a partir de las 9:00 horas y preguntar por Jorge.
TF:972-477477.

**SI QUERES** formar parte de un club con muchas prestaciones llamado "Star Pc", comunícate con nosotros.por teléfono (preguntar por Rubén Alcázar) o por carta: Rubén Alcázar, c/Robla. Nueva, 6. 08110 -Montcada I Reixach- (Barcelona). Sólo por llamar o escribir una carta con tus datos personales, te enviaremos gratuitamente el carnet de socio y toda la información del club.
TF:93-5752239.

**DESEO FORMAR** un club de Super Nintendistas, para cambiar juegos, trucos y charlar sobre novedades y próximos lanzamientos. Preguntar por Iván. Llamar de 20:30 a 23:00 horas, los días laborables.
TF:982-551010.

**DESEARIA FORMAR UN CLUB** de Super Nintenderos para intercambiar información (trucos, nuevos juegos, etc...) Preguntar por Guillermo. Llamar por las tardes.
TF:985-5154463.

**¿OS GUSTARIA FORMAR** un club de Super Nintendo o Game Boy? Seguro que sí, por eso escribir a: Merce Aranda Torrents, c/Duque Tetuán, 9. 08110 -Montcada I Retxac- (Barcelona). O si lo preferís, llamad por teléfono.
TF:93-5753185.

## LA GRAN OCASIÓN

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: ______________________________

______________________________

______________________________

______________________________

NOMBRE Y APELLIDOS ..............................
DOMICILIO ..............................
C.P. ............. LOCALIDAD ................................PROVINCIA..............................TLF...............................

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid),** indicando en el sobre: **«La Gran Ocasión».•** Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia.del cupón.• Esta es una sección para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.




## SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

**ALADDIN**



**ASTERIX**



**BATTLETOADS / DOUBLE DRAGON**



**CHAOS ENGINE**



**CHOPLIFTER III**



**CLAYMATES**



**DRAGON**



**EL LIBRO DE LA SELVA**



**FIVEL GOES WEST**



**KING OF DRAGONS**



**KNIGHTS OF THE ROUND**



**LOS PITUFOS**



**MEGAMAN X**



**NBA JAM!**



**PACK ATTACK**



**RAINBOW BELL**
9.890

**SLAMMASTERS**



**SPECTRE**



**SUPER METROID**



**Oye!**

**Si este mes andas 'colgao', con Mail puedes conseguir**

**MAS X MENOS**

Busca en la portada de tu revista HOBBY CONSOLAS los bonos del BANCO MAIL. Al comprar cualquiera de **estos 40 productos** podrás conseguir **descuentos de MIL pesetas**






**Topfighter**



10.990

- CALIDAD ARCADE
- EJE DE ACERO
- RESISTENTES MICROINTERRUPTORES
- 6 BOTONES DE DISPARO
- 3 BOTONES DE ACCION
- PANEL DE CONTROL LCD
- DISPARO AUTOMATICO INDIVIDUAL
- MOVIMIENTO RALENTIZADO

**SN-Program Stick**



6.990

- 6 BOTONES DE DISPARO, 3 DE ACCION
- BOTONES ADICIONALES
- DISPARO ORIENTABLE
- LCD CON ACCION MEMORIZABLE
- DEMO DE 30 ACCIONES
- DISPARO AUTOMATICO INDEPENDIENTE
- MOVIMIENTO RALENTIZABLE
- BATERIA INTERNA
- CABLE DE CONEXION 240 CM.

**SN-Program Pad**



5.990

- 6 BOTONES DE DISPARO, 3 DE ACCION
- LCD CON ACCION MEMORIZABLE
- DE MO DE 30 ACCIONES
- DISPARO AUTOMATICO INDEPENDIENTE
- MOVIMIENTO RALENTIZADO
- CABLE DE CONEXION 240 CM.

LOS BONOS DESCUENTO NO SON ACUMULABLES EN UN MISMO PRODUCTO

PROMOCION VALIDA DEL 1 DE OCTUBRE AL 30 DE NOVIEMBRE




ESTAS SON TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS. VEN CON TUS CUPONES DESCUENTO Y BUSCA ESTOS 40 PRODUCTOS. EN LOS CENTROS MAIL SIEMPRE ENCONTRARAS LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS

| AERO THE ACROBAT | DYNAMITE HEADY | EL LIBRO DE LA SELVA |
|---|---|---|
| 9.990 | 9.990 | 9.990 |





| F 15 II | GOLF LINKS | HULK |
|---|---|---|
| 9.990 | 9.990 | 9.990 |




| INT. TOUR TENNIS | JURASSIC PARK RAMPAGE | MARKO´S MAGIC FOOTBALL |
|---|---|---|
| 8.990 | 9.990 | 9.990 |




| NBA JAM! | SONIC & KNUCKLES | SUPER STREET FIGHTER |
|---|---|---|
| 9.990 | 9.990 | 11.990 |

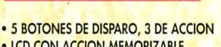


| THE OTTIFANTS | WORLD CUP USA 94 | WORLD TOURNAMENT SOCCER |
|---|---|---|
| 8.990 | 9.990 | 10.490 |




JOYSTICKS SEGA JOYSTICKS

**SG- Program Pad** — 5.990

- 5 BOTONES DE DISPARO, 3 DE ACCION
- LCD CON ACCION MEMORIZABLE
- DISPARO AUTOMATICO INDEPENDIENTE
- MOVIMIENTO RALENTIZABLE
- CABLE DE CONEXION 240 CM.

**SG-Propad** — 2.990



- CONTROL CON PULGARES
- 5 BOTONES DE DISPARO
- BOTONES ADICIONALES
- DOBLE MODO DISPARO AUTOMATICO
- 3 VELOCIDADES DE JUEGO
- MOVIMIENTO RALENTIZADO
- BOTON DE INICIO

**Delta Ray** — 2.990

- NUEVA EMPUÑADURA COMFORT-GRIP
- 9 MICROINTERRUPTORES GRAN CALIDAD
- CABLE DE CONEXION EXTRALARGO
- 5 BOTONES DE DISPARO
- DISPARO AUTOMATICO
- FUNCION DE DISPARO RAPIDO
- SOPORTES DE SUCCION








CENTRO MAIL

**ALICANTE** — PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98



**BADALONA** — CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97

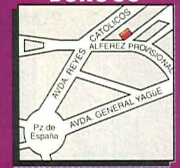


**BARCELONA** (PLAÇA CATALUNYA) — CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10

**BARCELONA** (PLAÇA SANTS) — C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23

**BILBAO** — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73

**BURGOS** — AV. REYES CATOLICOS, 18. TRAS. TEL: 24 05 47



**MADRID** (Atocha) — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25

**MADRID** (SOL) — CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79

**Móstoles MADRID** — PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15

**Torrejón MADRID** — AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 677 90 24



**Tres Cantos MADRID** — ED. EL ZOCO (POSTERIOR) AV.COLMENAR VIEJO. SECTOR PUEBLOS. TEL: 804 08 72

**Fuengirola MALAGA** — CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82

**SALAMANCA** — CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81

**S. SEBASTIAN** — CALLE AUTONOMIA, 3 TEL: 47 40 72

**Dos Hermanas SEVILLA** — CALLE LAS MORERILLAS, 6 TEL: 566 76 64

**VIGO** — PLAZA DE LA PRINCESA. TEL: 220939

**ZARAGOZA** — CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71

**ZARAGOZA** (NUEVO CENTRO) — ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 536 61 56



**Sta Cruz de TENERIFE** (NUEVO CENTRO) — SABINO BERTHELOT, 4 TEL: 291254

SI LO PREFIERES PUEDES UTILIZAR LOS BONOS DESCUENTO HACIENDO TUPEDIDO POR CORREO. RELLENA EL BILLETE-CUPON Y ENVIALO A

**MAIL VxC**
**Pº STA. Mª DE LA CABEZA, 1.**
**MADRID 28045**






Ven corriendo . . .

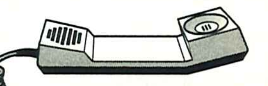



## CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: 380 28 92

...Y SI PIDES POR TELEFONO LLAMA A ESTE NUMERO

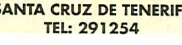


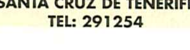
91 3802892



## ESTAS SON TUS TIENDAS MAIL

| Centro Mail | Dirección |
|---|---|
| ALICANTE | PADRE MARIANA, 24 ALICANTE. TEL: 514 39 98 |
| BADALONA | SOLEDAT, 12. BADALONA. TEL: 464 46 97 |
| BARCELONA | C. PAU CLARIS, 106 BARCELONA. TEL: 412 63 10 |
| | C. SANT CRIST 51-57 SANTS. BARCELONA. TEL: 296 69 23 |
| BILBAO | PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 BILBAO. TEL: 410 34 73 |
| BURGOS | AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera) BURGOS. TEL: 24 05 47 |
| MADRID | Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25 |
| MADRID | MONTERA, 32, 2º. MADRID. TEL: 522 49 79 |
| MADRID | PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15 |
| MADRID | EDIFICIO EL ZOCO (posterior) AVDA. COLMENAR VIEJO. SECT. PUEBLOS Tres Cantos (MADRID). Tel: 804 08 72 |
| MADRID | AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TORREJON DE ARDOZ TEL: 677 90 24 |
| MALAGA | C. ALEMANIA, 5 Fuengirola (MALAGA) Tel: 58 25 82 |
| SALAMANCA | TORO, 84. SALAMANCA. TEL: 26 16 81 |
| S.SEBASTIAN | AUTONOMIA, 3 SAN SEBASTIAN. TEL: 47 40 72 |
| SEVILLA | C. LAS MORERILLAS Dos Hermanas (SEVILLA) TEL: 566 76 64 |
| VIGO | PLAZA DE LA PRINCESA, TEL: 22 09 39 |
| ZARAGOZA | CENTRO COM. INDEPENDENCIA PLANTA 1. ZARAGOZA. TEL: 21 82 71 |
| ZARAGOZA | ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS) ZARAGOZA TEL: 536 61 56 — NUEVO CENTRO |
| TENERIFE | SABINO BERTHELOT, 4 SANTA CRUZ DE TENERIFE TEL: 291254 — NUEVO CENTRO |




**No le des más vueltas ¡Ven al CENTRO!**

## PERIFERICOS M DRIVE / M SYSTEM






| Producto | Precio |
|---|---|
| POWER BASE CONVERTER — MEGADRIVE | 6490 |
| CONTROL STICK — MASTER SYSTEM | 2590 |
| CABLES PROLONGADORES — MEGADRIVE | 790 |
| CONTROL PAD — MEGADRIVE | 2490 |
| CONTROL PAD — MASTER SYSTEM | 2490 |
| PAD 6 BOTONES — MEGADRIVE | 2990 |
| ARCADE POWER STICK II (6 botones) — MEGADRIVE | 6990 |
| CONTROL PAD — MASTER SYSTEM | 1590 |
| SG PROPAD 2 6 botones — MEGADRIVE | 4990 |
| MEGAMASTER 6 Botones — MEGADRIVE | 5995 |

## MEGA CD

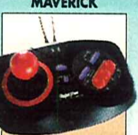



| | | | |
|---|---|---|---|
| BATMAN RETURNS | 9900 | SENSIBLE SOCCER | 6990 |
| DOUBLE SWITCH | 11990 | SEWER SHARK | 9990 |
| DRACULA UNLEASED | 9990 | SILPHEED | 9990 |
| DRAGON LAIR | 9900 | SKELETON KREW | 9990 |
| DUNE | 9900 | SONIC CD | 8990 |
| FIFA INTERN. SOCCER | 8990 | SPIDERMAN VS KINGPIN | 9990 |
| FINAL FIGHT | 8990 | TERMINATOR CD | 10900 |
| FLASH BACK | 9990 | THUNDERHAWK | 9990 |
| HARRIER ASSAULT | 9990 | TIME GAL | 8990 |
| PRIZE FIGHTER | 10990 | TOM CAT ALLEY | 9990 |
| GROUND ZERO TEXAS | 9990 | WONDER DOG | 8990 |
| HOOK | 9990 | WORLD CUP USA 94 | 8990 |
| LETHAL ENFORCERS | 10900 | WWF RAGE IN CAGE | 9990 |
| MARKOS FOOTBALL | 9990 | YUMENI MANSION | 11900 |
| MEGARACE | 9990 | | |
| MONIGHT RAIDERS | 9990 | | |
| MORTAL COMBAT | 9990 | | |
| NHL HOCKEY 94 | 8990 | | |
| NIGHT TRAP (2 CD) | 12900 | | |
| POWER MONGER | 8990 | | |
| PRINCE OF PERSIA | 8990 | | |

**OFERTAS**

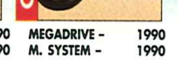
| | |
|---|---|
| AFTER BURNER 3 | 3990 |
| BLACK HOLE ASSAULT | 3990 |
| ROBOALESTE | 3990 |
| WOLFCHILD | 3990 |

## JOYSTICKS SEGA / NINTENDO








| Joystick | Sistema | Precio |
|---|---|---|
| PYTHON | MASTER SYSTEM | 1995 |
| | MEGADRIVE | 2395 |
| | NINTENDO | 1795 |
| MAVERICK | MASTER SYSTEM | 2990 |
| | MEGADRIVE | 3290 |
| | NINTENDO | 2290 |
| MEGAGRIP | MEGADRIVE | 2990 |
| | M. SYSTEM | 2990 |
| TURBO TOUCH 360 (OFERTA) | MEGADRIVE | 1990 |
| | M. SYSTEM | 1990 |
| SG FIGHTER (OFERTA) | MEGADRIVE | 1990 |
| | M. SYSTEM | 1990 |
| COMPETITION PRO (OFERTA) | MEGADRIVE | 1990 |
| | M. SYSTEM | 1990 |

## NEO GEO

CONSULTA POR LA VENTA A PLAZOS EN LAS TIENDAS MAIL



¡SUPER PRECIO!

**CONSOLA NEO GEO 49.990**



**NEOGEO+ ART OF FIGHTING 69.900**

### ¡ATENCION!

IMPORTANTE BAJADA DE PRECIOS NEO GEO

| | | | |
|---|---|---|---|
| 3 COUNT BOUT | 16990 | PUZZLED | 12990 |
| ALPHA MISSION II | 14990 | RIDING HERO | 11990 |
| ANDRO DUNOS | 27990 | ROBO ARMY | 13990 |
| ART OF FIGHTING | 14990 | SAMURAI SHODOWN | 29990 |
| ART OF FIGHTING 2 | 29990 | SENGOKU | 12990 |
| BASEBALL STARS PROFESSIONAL | 9990 | SENGOKU II | 29990 |
| BASEBALL STARS 2 | 14990 | SPIN MASTER | 25990 |
| BLUE'S JOURNEY | 8990 | SUPER BASEBALL 2020 | 13990 |
| BURNING FIGHT | 12990 | SUPER SIDEKICKS | 19990 |
| CROSSED SWORDS | 12990 | SUPER SIDEKICKS 2 | 34990 |
| CYBER LIP | 8990 | THE SUPER SPY | 10990 |
| EIGHT MAN | 9990 | TOP HUNTER | 35990 |
| FATAL FURY | 9990 | TOP PLAYERS GOLF | 9990 |
| FATAL FURY 2 | 16990 | TRASH RALLY | 14990 |
| FATAL FURY SPECIAL | 29990 | WIEW POINT | 39990 |
| FOOTBALL FRENZY | 9990 | WIND JAMMERS | 34990 |
| GHOST PILOTS | 18990 | WORLS HEROES | 12990 |
| KARNOV'S REVENGE | 31990 | WORLD HEROES 2 | 16990 |
| KING OF THE MONSTERS | 9990 | WORLD HEROES 2 JET | 32990 |
| KING OF THE MONSTERS 2 | 14990 | | |
| LEAGUE BOWLING | 11400 | **CONTROLADOR JOYSTICK** | **11990** |
| MAGICIAN LORD | 15990 | **MEMORY CARD** | **4990** |
| MUTATION NATION | 15990 | **CABLE RF** | **3490** |
| NAM 1975 | 12990 | **CABLE AV** | **2290** |
| NINJA COMBAT | 12990 | **CABLE RGB (EURONECTOR)** | **2290** |
| NINJA COMMANDO | 29990 | **ALIMENTADOR AC/CD** | **2290** |

## AMIGA CD32




PRECIO SORPRENDENTE **59.900**

CD32 +WING COMMANDER +DANGEROUS STREET



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ALFRED CHIKEN | 5990 | GLOBAL EFFECT | 5990 | PREMIERE | 3990 |
| ALIEN BREED / QWAK | 5990 | INT. KARATE PLUS | 3990 | PROJECY X / F-17 | 5990 |
| ARABIAN MIGHTS | 5990 | JAMES POND II | 5990 | ROBOCOD | 5990 |
| BUBBA'N' STIX | 5990 | JURASSIC PARK | 5990 | RYDER CUP | 5990 |
| CASTLES II | 5990 | LOTUS TRILOGY | 5990 | SEEK & OESTROY | 5990 |
| CHAOS ENGINE | 5990 | MEANS ARENAS | 5990 | SENSIBLE SOCCER | 5990 |
| D-GENERATION | 5990 | MICROCOSM | 8990 | SUPER PUTTY | 3990 |
| DISPOSABLE HERO | 5990 | MORPH | 5990 | TOTAL CARNAGE | 6490 |
| FLY HARDER | 3990 | NIGEL MANSELL | 5990 | TV SPORT DUO | 5990 |
| FRONTIER ELITE 2 | 5990 | OVER KILL & LUNAR | 5990 | ZOOL | 5990 |
| FURY OF FURRIES | 5990 | PIMBALL FANTASIES | 5990 | | |

## GAME GEAR

+COLUMNS **14.900**




GAME GEAR + 4 JUEGOS
SMASH TENNIS, RALLY CHALLENGE, PENALTY KICK-OUT, COLUMNS II

GAME GEAR + SONIC + ADAPTADOR DE CORRIENTE

## MULTIMEGA

!NOVEDAD! **79.900**

## SONIC PACK



MASTER SYSTEM + CONTROL PAD + SONIC **4.990**



## PERIFERICOS GAME GEAR











| Producto | P.V.P. |
|---|---|
| SINTONIZADOR TV | 13900 |
| MASTER GEAR CONVERTER | 2995 |
| WIDE GEAR | 2490 |
| FUENTE ALIMENTACION | 2190 |
| MALETIN ATTACHE | 3795 |
| HANDY POWER KIT (OFERTA) | 4900 |
| BATERIA RECARGABLE NUBY | 5990 |
| LOGIC 3 CARRY CASE | 2490 |







**91 380 28 92**

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h

FAX: (91) 380 34 49

# SUPER NINTENDO

## ENTERTAINMENT SYSTEM










MAVERICK 2B - 3290 · PYTHON 2B - 2990 · NINTENDO SCOPE + 4 JUEGOS - 7990 (OFERTA)

CONQUEROR 2 - 5990 · INVADER 2 - 2595 · MULTICASE - 3390 · HANDY TRAY - 995 (OFERTA)

MALETIN - 4990 · PHANTON - 5650 · ADAPTADOR 6 JUGADORES - 3990 · DUAL TURBO - 2990 (2 pad sin cable)

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

## ACCESORIOS

| | |
|---|---|
| CABLES ALARGADORES SUPERNIN | 2.395 |
| BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN | 1.925 |
| MANDO DE CONTROL | 2.490 |
| CABLE EUROCONECTOR | 2.190 |
| JOYSTICK FANTASTIC | 5.490 |
| HYPERBEAN (MANDO A DISTANCIA) | 8.990 |
| SCOPE POUCH | 5.995 |
| MARIO PAINT | 11.990 |
| JOYSTICK PROFESIONAL TOP FIGHTER | 15.990 |

| | |
|---|---|
| AERO THE ACROBAT | 12990 |
| BATTLETOADS | 9490 |
| BLUE BROTHER | 9990 |
| BUBSY | 9990 |
| CORRECAMINOS | 9990 |
| CYBERNATOR | 10590 |
| F ZERO | 7490 |
| GOOF TROOP | 9990 |
| GP 1 | 10990 |
| LAWN MOVER | 12490 |
| METAL COMBAT (SCOPE) | 10990 |
| MICKEY MOUSE | 12990 |
| PAPER BOY 2 | 8990 |
| POP & TWIN BEE | 10590 |
| SUPER MARIO KART | 7490 |
| SUPER R-TYPE | 7490 |
| SUPER SOCCER | 7490 |
| SUPER TENNIS | 7490 |
| TUFF ENUFF | 11900 |
| VIRTUAL SOCCER | 11990 |
| WINTER OLYMPICS | 12990 |
| YOSHI'S COOKIE | 11990 |
| ZELDA | 7490 |

* EXCEPTO OFERTAS

## CARTUCHOS NINTENDO









LOS PITUFOS P.V.P. - 6990 · KIRBY'S ADVENTURE P.V.P. - 7990 · LIBRO DE LA SELVA P.V.P. - 8490 · INDIANA JONES P.V.P. - 6490 · JIMMY CONNORS P.V.P. - 5990

| | | | |
|---|---|---|---|
| ADVENTURE ISLAND CLASSIC | 4990 | RAIBOW ISLAND | 6990 |
| ARCH RIVAL | 6990 | ROAD BLASTER | 1995 |
| BATTLETOADS | 8990 | ROBIN HOOD | 6990 |
| BEST OF THE BEST | 6490 | ROBOCOP III | 7990 |
| BLUE SHADOW | 3995 | SHADOW WARRIOR II | 5995 |
| DOUBLE DRIBLE | 3995 | SNAKES REVENGE | 3995 |
| DUCK TALES | 6990 | SNOW BROTHERS | 6990 |
| ELITE | 3990 | SOLOMONS KEY | 1995 |
| FAXANADU | 2995 | SPIDERMAN RETURN | 7990 |
| G. FOREMAN'S | 6990 | STREET GANGS | 4995 |
| GOAL | 4995 | SUPER MARIO LAND 2 | 7990 |
| GUERRILLA WAR | 3995 | SUPER MARIO LAND 3 | 8990 |
| HAMMERIN' HARRY | 6990 | TECMO CUP FOOTBALL | 6990 |
| INDY HEAT | 6990 | TERMINATOR 2 | 8990 |
| KICK OFF | 4990 | TETRIS | 6990 |
| LEGEND OF ZELDA | 4995 | THE FLINSTONES | 8990 |
| MARIO & JOSHI | 6990 | THE SIMPSON 2 | 6995 |
| MEGA MAN II | 4995 | THE SIMPSONS | 1995 |
| MEGA MAN III | 7490 | TOP GUN | 1995 |
| MEGAMAN IV | 7990 | TORTUGAS MUTANTE S | 7990 |
| NEW GHOSTBUSTER II | 4995 | TRACK & FIELD 2 | 4995 |
| PAPERBOY 2 | 1995 | TURRICAN | 4990 |
| POW | 4995 | WRESTLEMANIA | 1995 |
| PROBOTECTOR | 4995 | WWF STEEL CAGE | 7990 |
| RACKETT ATTACK | 4995 | ZELDA 2 | 4995 |

## OFERTAS - 1995 - OFERTAS



BATTLE OF OLYMPUS · DARKMAN · GAUNLET II · GODZILLA · GOONIES 2 · HUDSON HAWK



KICKLE CUBICLE · METAL GEAR · MISION IMPOSIBLE · PINCH OUT · PUZZNIC · RED OCTOBER

ROCKIN' KATS · SOLOMONS KEY 2 · SOLSTICE · STEALTH ATF · WILLOW · WIZARDS WARRIOR III



**CONSOLA NINTENDO 6900**

## JOYSTICK NINTENDO






NI FIGHTER - 1995 · SIGMA RAY - 1995 · NI MEGASTAR - 2990 · N-PRO - 1995

## Super Nintendo



ALADDIN - 10490 (OFERTA) · ART OF FIGHTING - 12990 · ASTERIX - 9490 · BATTLETOADS & D. DRAGON - 9890 · CHAMPIONS SOCCER - 11990 · CHOPLIFTER II - 9890 · CLAY FIGHTER - 12990







CLAYMATES - 9890 · DRAGON - CONS · DRAGON BALL Z II - 11990 · EL LIBRO DE LA SELVA - 12990 · EMPIRE STRIKE BACK - 12990 · EQUINOX - 9890 · F1 POLE POSITION - 11490

FIFA SOCCER - 11990 · FINAL FIGHT 2 - 12490 · JELLY BOY - CONS · JIMMY CONNORS TENNIS - 9990 · KICK OFF 3 - 12490 · KNIGHTS OF THE ROUND - 11490 · LETHAL ENFORCERS - 14990





LOS PITUFOS - 9990 · LOST VIKINGS 8990 · MIGHT & MAGIC II - 12990 · MEGAMAN X - 9990 · MORTAL KOMBAT II - 11990 · MYSTICAL NINJA - 9900 · NBA JAM - 10990 (OFERTA)






NIGEL MANSELL'S - 8990 · PIRATES DARK WATER - 9890 · PLOK - 7990 · ROCK'N ROLL RACING - 11990 · SENSIBLE SOCCER - 9890 · SKYBLAZER - 9890 · SLAMMASTERS - 12990




SMASH TENNIS - CONS · SOCCER KID - 11990 · SPACE ACE - 11990 · STAR WING - 9990 · STREET FIGHTER II TURBO - 12990 · STUNT RACE - 11990 · SUPER BATTLE TANK II - 12990








SUPER MARIO ALL STAR - 9990 · SUPER METROID - 10990 · THE KING OF DRAGON - 11490 · TURN & BURN - 12990 · TURTLES TOURNAMENT - 12990 · WORLD CUP STRIKER - 12990 · WORLD HEROES - 12490

## SUPER NINTENDO OFERTAS SUPER NINTENDO













ADDAMS FAMILY 2 - 5490 · ANOTHER WORLD - 5490 · BATMAN RETURN - 5490 · BEST OF THE BEST - 5490 · BOB - 2990 · COOL SPOT - 5490 · COOL WORLD - 5490 · CRASH DUMMIES - 6990 · DENNIS THE MENACE - 5490 · DESERT STRIKE - 5490 · DRACULA - 8990








EARTH DEFENSE FORCE - 4900 · G.FOREMAN BOXING - 5490 · GODS - 5490 · JAMES BOND JR - 2990 · JOHN MADDEN - 2990 · JURASSIC PARK - 5490 · KEVIN KEEGAN - 5490 · KING ARTHUR'S WORLD - 4900 · LEMMINGS - 6900 · MORTAL KOMBAT - 7990 · MR NUTZ - 5490








NHLPA HOCKEY - 2990 · PGA TOUR GOLF - 3990 · PILOTWINGS - 5490 · PRINCE OF PERSIA - 5490 · PUSH OVER - 5490 · RIVAL TURF - 6900 · ROBOCOP 3 - 5490 · R-TYPE III - 5490 · SPIDERMAN X-MEN - 5490 · SUNSET RIDERS - 6990 · SUPER ADVENTURE ISLAND - 69










SUPER ALESTE - 4900 · SUPER BOMBERMAN - 4990 · SUPER DOUBLE DRAGON - 6900 · SUPER JAMES POND - 5490 · SUPER KICK OFF - 3990 · SUPER OFF ROAD - 4900 · SUPER STRIKE GUN. - 5490 · SUPER SWIV - 2990 · SYVALION - 5490 · TERMINATOR 2 - 6990 · TEST DRIVE - 5490















TROLL - 2990 · TRODDLERS - 5490 · TINY TOOM - 5490 · WARPSPEED - 5490 · WHIRLO - 5490 · WING COMMANDER 2 - 5490 · WORLD CUP USA 94 - 4990 · W. LEAGUE BASKETBALL - 6990 · YOUNG MERLIN - 5990 · ZOOL - 3990 · ZOMBIES - 5490

# HOBBY SHOPPING

## SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEO JUEGOS, NO DEJES PASAR LA OPORTUNIDAD DE ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO. ¡¡LLAMANOS!!

**PUBLICIDAD POR MODULOS**
Infórmate en los teléfonos:
(91) 654 61 86 ó
(91) 654 81 99

---

### EN VALENCIA
**computer juegos**

TENEMOS LO "ÚLTIMO" Y TODA LA INFORMACIÓN A TU DISPOSICIÓN
SUPER STREET FIGHTER II - S.Nes Y Megadrive
MORTAL KOMBAT II - S.Nes, MD, GG, GB

NUEVO CENTRO • LOCAL 57 • AV. PIO XII, 2
Tel. 96 - 348 81 63 • 46009 VALENCIA

---

### DIMO VIDEOJUEGOS

**SUPER NINTENDO**
BOLA DRAGÓN Z 4
SAMURAI SHAWDOWN
MORTAL KOMBAT 2
MENTIRAS ARRIGADAS
PARQUE JURASICO 2

**MEGA DRIVE**
MORTAL KOMBAT 2
URBAN STRIKE
STREET FIGHTER 2
FIFA 95

SERVIMOS TUS PEDIDOS TELFONICOS EN 24 H.

C/ BURGO CENTRO L 57(Las Rozas) MADRID

Tel.: (91) 636 14 43

LLÁMANOS, TE ASOMBRARÁS DE LOS PRECIOS

---

### VIDEOLUDICO®

NO COMPRES ANTES DE VER NUESTRA LISTA DE PRECIOS. RECOGELA EN NUESTRA TIENDA O LLAMA AL TEL. (96) 362 52 49

**PRECIOS BAJÍSIMOS**

Nintendo SEGA

CONSOLAS Y ACCESORIOS
**VENTA Y CAMBIO**
Av. Blasco Ibáñez, 75. VALENCIA

---

### Mayba soft
DISTRIBUCIONES

VENTA AL PUBLICO Y PROFESIONALES

MEGA DRIVE* MEGA CDII*SNES*PORTATILES* NEO- GEO

¡ATENCIÓN CHAVAL!
EN PRECIOS...
BUSCA, COMPARA Y SI ENCUENTRAS ALGO MEJOR NO LO COMPRES , NOSOTROS TE LO MEJORAMOS

**SERVICIO 24 HORAS URGENTE**

**Y RECUERDA... SOMOS AMIGOS DE LOS MEJORES PRECIOS.**
C/ ALFONSO X EL SABIO, 2
ALCALÁ DE GUADAIRA 41500 (SEVILLA)
TLF. Y FAX: 95 561 23 09
"BUSCAMOS DISTRIBUIDORES"

---

### GESTEC GAMES

**NO SOMOS UNA TIENDA MÁS.**
Ya tenemos las próximas novedades:
SEGA MEGADRIVE: BUBSY 2
SEGA MEGA CD: FLASHBACK
SUPER NINTENDO: DRAGON BALL Z 3
PANASONIC 3DO: ULTRAMAN

Además, SUPEROFERTAS en todos los sistemas. Compara nuestra lista de precios.

Servicio a domicilio en 48 horas.
TEL.: (93) 418 72 70
Barcelona

---

### GAME OVER

YA TE PODEMOS OFERCER LAS NOVEDADES QUE A CONTUNIACIÓN TE DETALLAMOS: NO DUDES EN LLAMARNOS.

**SERVICIO EN UN MÁXIMO DE 48 HORAS TUS PEDIDOS**
SUPER NINTENDO: MORTAL KOMBAT 2- DRAGON BALL Z3 - STUNT FACE FX - FATAL FURY SPECIAL - POWER RANGERS - STREET FIGHTER 2...
MEGADRIVE: SUPER STREET FIGHTER 2 - MORTAL KOMBAT 2 - DRAGON BALL Z - EL LIBRO DE LA SELVA - NBA JAM- FIFA INTERNACIONAL SOCCER...
JUEGOS MEGA CD
CONSOLA PANASONIC 3D0 PAL VERSIÓN: MÁS DE 20 TITULOS DISPONIBLES.
CONSOLA ATARI JAGUAR PAL VERSIÓN.
NEO-GEO: LAS ÚLTIMAS NOVEDADES : AEREO FIGHTERS 2 - AGRESSORS DARK KOMBAT, KARNOVS REVENGE...
NUESTRAS TIENDAS:
Santiago Ramón y Cajal, 7.
07011 PALMA DE MALLORCA:
TF.: (971) 737 35 1 - 282 146

Teodora La Madrid, 52-60.
08022 Barcelona
TF.: (93) 418 59 60

---

### COCONUT

**CLUB DE CAMBIO DE VIDEOJUEGOS SUPER NINTENDO, GAME BOY, MEGADRIVE, M. SYSTEM Y G. GEAR**

TU JUEGO EN CASA EN 24 HORAS*
LLAMANDO AL TELF: (91) 594 35 30
*(PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACÉN)

**TIENDA COCONUT**
C/ VELARDE, 8
28004 MADRID
METRO: TRIBUNAL Y BILBAO
Horario: De 10,30 a 2 y de 4,30 a 8
TELF: 594 35 30

**MEGA CD II**
JURASSIC PARK- SUPER OFERTA
MEGA CD II + R. AVENGER
BATTLECORPS
DRACULA UNLEASED
DRAGON´S LAIR
DOUBLE SWITCH
DUNE
F1 RACING H. SYMPHONY
PRIZE FIGHTER
REBELT ASSAULT
SENSIBLE SOCCER
SILPHEED
TOM CAT ALLEY
TERMINATOR CD
THUNDERHAWK
YUMEMI MISTERY MANSION
WORLD CUP USA 94

**MEGADRIVE**
MORTAL KOMBAT II SUPER OFERTA
MEGADRIVE SONIC PAK
CONTROL PAD 6 BOTONES
AERO THE ACROBAT
CHAOS ENGINE
DINAMITE HEADY
F-15 STIKE EAGLE II
FATAL FURY 2
FIFA INT. SOCCER
JUNGLE BOOK
LAND STALKER
MICROMACHINES 2
PETE SAMPRAS TENNIS
S. STREET FIGHTER II
TAZMANIA 2
URBAN STRIKE
VIRTUA RACING

**SUPER NINTENDO**
STUNT RACE FX - SUPER OFERTA
S.N. SUPER COLOR PAK
S. N. PAK CARLOS SAINZ
SUPER GAME BOY
BUBSY 2
CHAOS ENGINE
FATAL FURY ESPECIAL
FIEVEL GOES WEST
FIFA INT. SOCCER
KING OF DRAGONS
KNIGHT OF THE ROUDND
MORTAL KOMBAT II
MEGAMAN X
SLAMMASTER
SUPER S. FIGHTER II
RANMA 1/2 4
SUPER METROID
SAMURAI SHADOWN

**NEO-GEO**
FATAL FURY 2 - SUPER OFERTA
NEO GEO COMPLETA
NEO GEO + WORLD HEROES
CONTROLADOR JOYSTICK
MEMORY CARD
BLUES JOURNEY
BASEBAAL STARS PROF.
FATAL FURY
FATAL FURY SPECIAL
KARNOV REVENGE
MAGICIAN LORD
SUPER SIDEKICKS 2
SAMURAI SHADOWN
SPIN MASTER
TOP HUNTER
TOP PLAYERS GOLF
WORLD HEROES JET
3 COUNT BOUT

**PORTÁTILES**
GAME GEAR:
ASTERIX GREAT RESCUE
DAFFY DUCK
JUNGLE BOOK
MORTAL KOMBAT II
MICROMACHINES
POWER RANGERS
SONIC SPINBALL
WOLD CUP USA 94

GAME BOY:
DONKEY KONG
MORTAL KOMBAT II
MEGAMAN III
METRID II
WORL CUP USA 94
TETRIS 2
WARRIO LAND. MARIO 3
ZELDA

OTROS TÍTULOS, NOVEDADES Y OFERTAS, CONSULTAR

3DO (Super S. Fighter 2)
JAGUAR (Chequered Flag)
NEO-GEO (Neo CD)

**NUEVO CENTRO ESPECIALIZADO**
ÚLTIMAS NOVEDADES 32 Y 64 BITS
MÁS DE 1.000 TÍTULOS EN CAMBIO
VENTA Y COMPRA - NUEVOS Y USADOS
TELF: (91) 377 45 59
C/ ÁNGEL LARRA, 7. 28027 MADRID

TURBO DUO (3X3 EYES)
S. NINTENDO (GARGOYLES)
MEGADRIVE (MEGAMAN)

---

### OPERACION CAMBIO Club M.V.



Cambiamos* tu consola Nes o Gameboy por una Super Nintendo + Juego.

Cambiamos* tus juegos a mitad de precio
Tenemos 3.000 video juegos de cambio.

*Pagando la diferencia según margen comercial

C.C. DENDARABA
PEDRO DE ASUA 13 B
VITORIA
TELF: (945) 14 83 19

---

### EN CÓRDOBA...

**COLECCIONISTAS DEL VIDEOJUEGO**

TODO EN CAMBIO
TODO EN VENTA NUEVO Y 2º MANO

Pídenos por carta nuestra revista "ULTIMATE WORLD" totalmente GRATIS. Si ya eres socio nuestro no envíes la carta, recibirás la revista muy pronto.

TAMBIEN SERVIMOS A TIENDAS Y VIDEOCLUBS

Telf. : 957- 401 003
C/ Los Olivos, 6. 14006 CORDOBA
(Junto al Cine Sta. Rosa de Verano)

# GANADORES KIRBY'S

## 1 CARTUCHO KIRBI'S ADVENTURE PARA NES

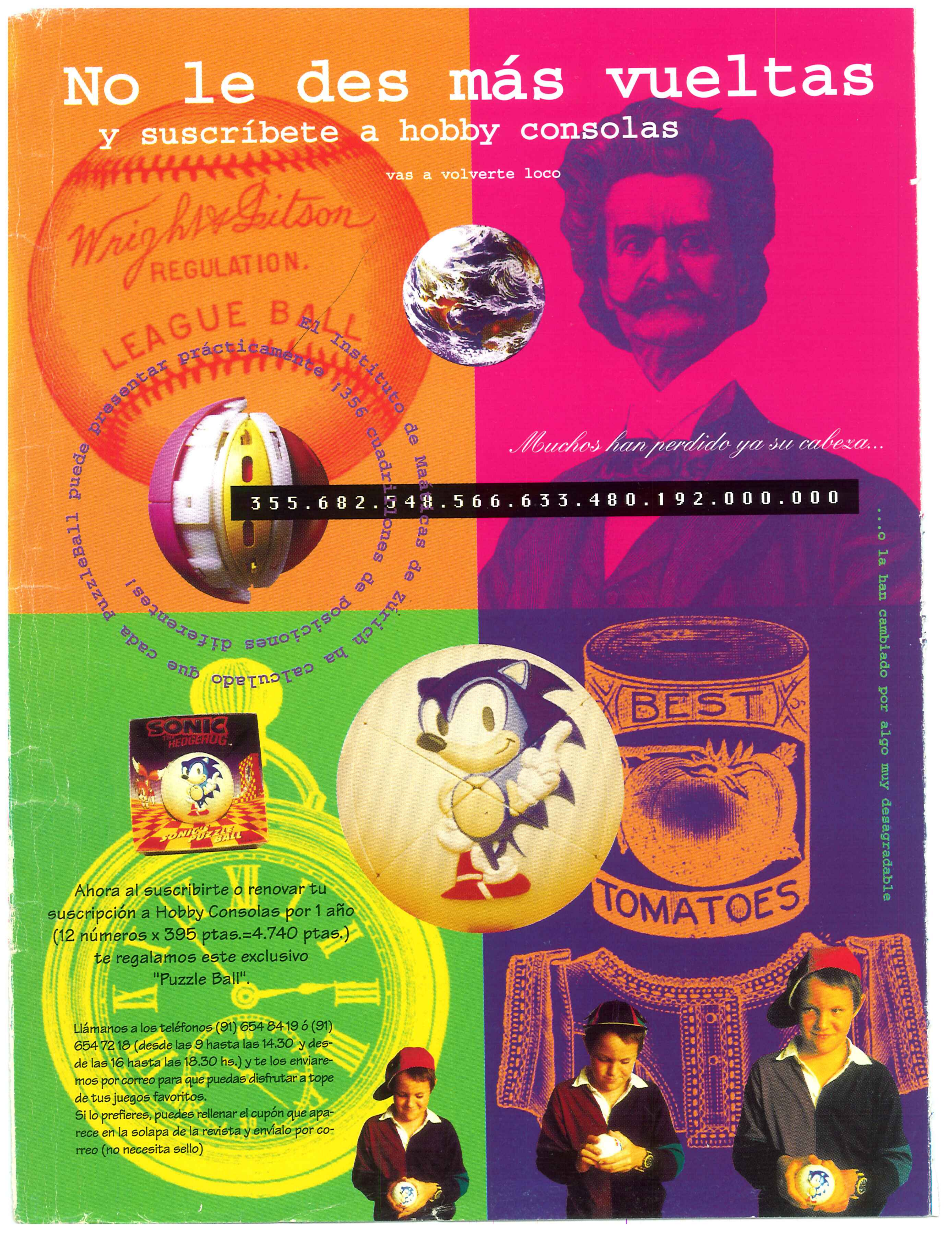
Daniel Lanzas Martín ....Caleta de Velez
Pablo Cantos Coll ....Alicante
Manolo Oñate Abad ....Murcia
José Pellicer Anglés ....Barcelona
Ivan García Jimeno ....Madrid
Daniel Sanchez ....Murcia
Ruben Partida Torres ....Getafe
Eduardo Martínez Fdez. ....Lorca
Jose Aguilar Mingot ....Roquetas de Mar
Miguel Lozano Valladolid ....Madrid
Xavier Caballero Fabregas ....Valls
Tomás Pérez Alite ....Villarrobledo
Marc Fdez. Martínez ....Barcelona
Manuel Alvarez Feijoo ....Barcelona
Juan José Casal Porto ....Verin
David Rodríguez Pérez ....El Ferrol
Victor Espinosa Aureola ....Aguilar
Carlos Guilabert Ibáñez ....Madrid
Eusebio Rodríguez Salmerón ....Almería
Cristina García Fernández ....Pola de Laviana
Cristian Banias García ....Barakaldo
Juan José Navarro ....Madrid
Josep Anton Suria ....Villafranca
Antonio Cruz Ruiz ....Ubeda
David Pérez Gómez ....Madrid

# GANADORES NBA

## LOTE DE PRODUCTOS NBA JAM

GANADORES CARTUCHO NBA JAM
Daniel Martínez Monge ....Barcelona
Juan Ramos Tabuenda ....Sevilla
Albert Martín Llavaneres ....Lérida
Enric Cortés Martorell ....Mataró
Manuel Román Villalón ....Cantillana
Luis García Rabaneda ....Conil
Iván Pérez Pérez ....Santurce
Rafael Mtnez. Medialdea ....Madrid
Saúl Palacios Gómez ....Alcorcón
Fco. Cardenal Aguado ....Toro

GANADORES BOLSA Y VIDEO NBA
Silvia Juste Frechina ....Valencia
Gonzalo Sànchez Oruña ....Oruña
José Fernandez Martin ....Huelva
Lahcen Fernández Ruiz ....Mollet del Vallés
Ramón Gómez Castro ....Redondela
Pablo Pérez Sánchez ....Las Palmas
David Rodríguez Carrasco ..Valencia
Aníbal Llopis Vidal ....Sueca
Natalia Cortina Salas ....Llinars del Vallés
Israel Garcia Saiz ....Burgos
Ramiro Ancosmede ....Barcelona
José Luis Pérez Guitiérrez ..Madrid
Fco. Javier Garcia ....Pinto
Juan Ruiz Bidón ....Pto. Santa María
Raúl López Parias ....Fuenlabrada
Alberto Martínez Cerro ....Zaragoza
Samuel Tamarit Jaime ....Benetusser
Xavier Alcalde i Pena ....Barcelona
Clemente Díaz Marquez ....Guimar
Israel Olivero Santos ....Canovelles
Santi Peribánez Cerveró ....Barcelona
José Romero Artiles ....Calero- Telde
David Romero Bañuls ....Gandía
Diego García García ....Sanlúcar
Esther González Bueno ....Bezaña
Carlos Arguís Cazo ....Zaragoza
Roberto Garrido Gutiérrez ..Móstoles
Juan Alcudia Pérez ....Córdoba
Juan Mecu Villalta ....Alicante
Oriol Rudol Ferrer ....Barcelona


No le des más vueltas
y suscríbete a hobby consolas
vas a volverte loco
Wright & Ditson
REGULATION.
LEAGUE BALL
El Instituto de Ma cas de Zürich ha calculado que cada PuzzleBall puede presentar prácticamente ¡356 cuadrillones de posiciones diferentes!
Muchos han perdido ya su cabeza...
355.682.548.566.633.480.192.000.000
...o la han cambiado por algo muy desagradable
SONIC THE HEDGEHOG
SONIC PUZZLE BALL
BEST
TOMATOES
Ahora al suscribirte o renovar tu suscripción a Hobby Consolas por 1 año (12 números x 395 ptas.=4.740 ptas.) te regalamos este exclusivo "Puzzle Ball".
Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las 9 hasta las 14.30 y desde las 16 hasta las 18.30 hs.) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.
Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíalo por correo (no necesita sello)



LICENSED BY
Nintendo
SATURDAY NIGHT
SLAMMASTERS™
CAPCOM
Original Nintendo Seal of Quality
SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
24 MEGAS
¡PREPÁRATE A DESTROZAR ALGUNAS CABEZAS!
10 luchadores únicos con características especiales.
Acción simultánea para 1 ó 2 jugadores. Hasta cuatro jugadores simultáneos con un adaptador multi-jugadores.
24 megas de explosiva lucha.
Distribuido por:
ArcadiA
software, s.a.
CAPCOM
© CAPCOM 1993, 1994. SLAM MASTERS™
© SHUEISHA INC., MR. TETSUO HARA